



MEGA force

la revista de los juegos **SEGA**



MEGA DOSSIER

Sonic 2

para Mega Drive

REPLAY

X-Men

para Mega Drive

REPORTAJES

ECTS '93:
LA MEGAFERIA

DOMARK:
JUEGOS DE ORO

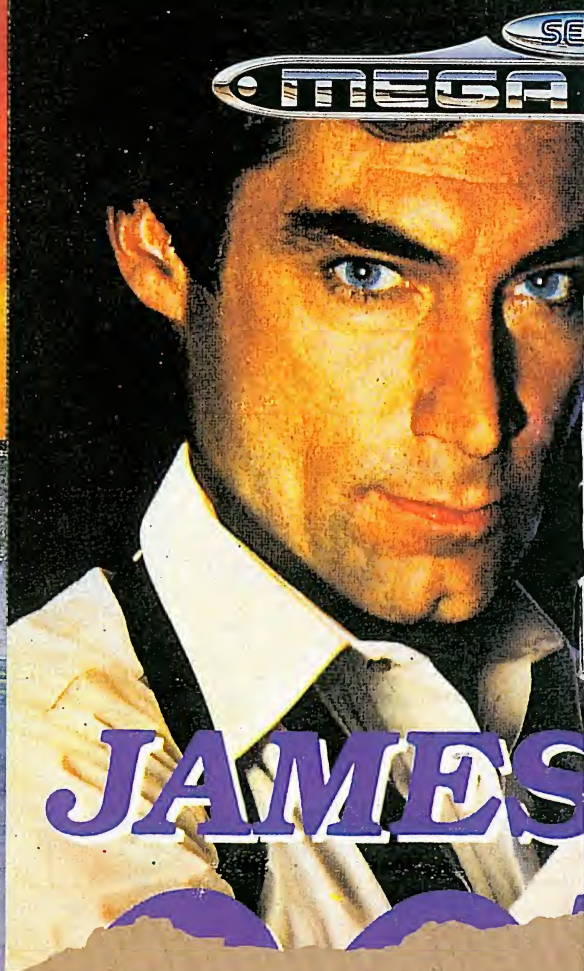
Mega Preview

**STREET
FIGHTER II**

INDICE 92-93
TODO UN AÑO
DE MEGAFORCE



8 414237 000160



Juego de aventuras protagonizado por los famosos personajes del cine. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Se puede elegir tortuga y usar sus trucos. Cada una, tiene los suyos. Sonido Rock & Roll! Voces digitalizadas.



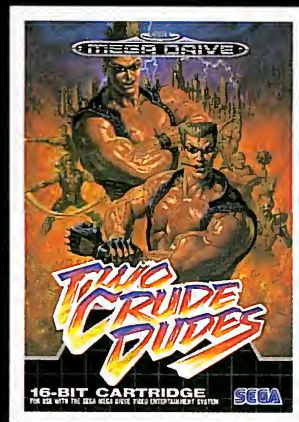
El impre
enfrenta
La anim
La band
Es autén



Elige tu arma y la acción se dispara. Una aventura de gran dinamismo que no concede tregua. Espectaculares gráficos, con visión cinematográfica. Calidad de sonido similar a banda sonora.

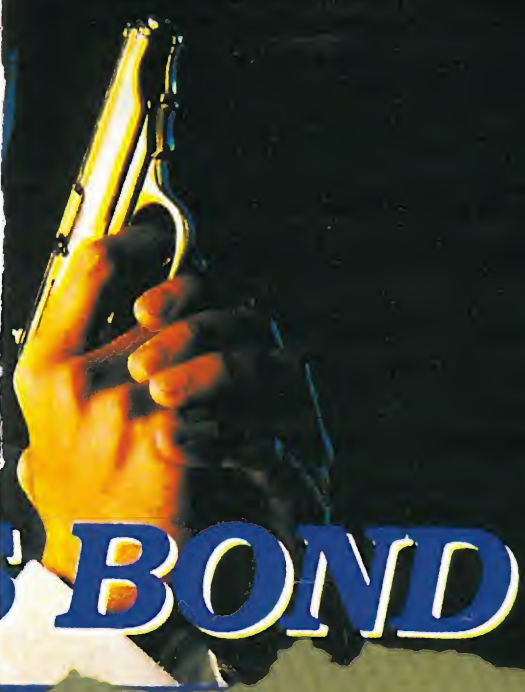


El campo de batalla ya es todo un espectáculo. Increíbles decorados, gráficos, perspectivas tridimensionales... Cuando empieza la acción, nada puede escapar a tu sistema de disparo con 360° de rotación. Extraordinaria banda sonora.



Cualquier objeto puede ser un arma arrojada en tus manos. Piedras, señales de tráfico, coches, camiones... Todo vale contra enemigos tan poderosos. Gráficos espectaculares y sonido muy efectista.

SEGA
DRIVE



BOND

visible agente salta de nuevo a escena para
se a Spectra en el duelo definitivo.
ción es total en base a filmación real.
sonora nos transporta a una sala de cine.
rtica.



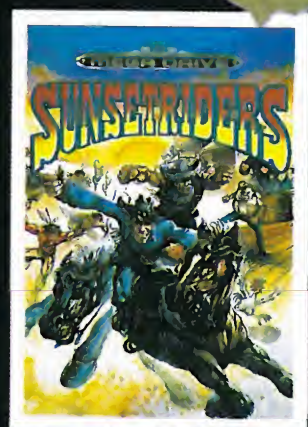
La mítica Patrulla X de los comics Marvel, ataca de nuevo. Puedes elegir entre 4 héroes y desplegar todos sus poderes mutantes. Si la cosa se pone fea, hay otros 4 personajes a quien recurrir. El realismo del cómic llevado al videojuego en toda su extensión. Incluso en los gráficos. Voces y gritos digitalizados. 1 ó 2 jugadores a la vez.



Una nueva dimensión en el mundo del billar. Perspectiva aérea donde el control es total. Movimientos, choques, velocidad de la bola... Posibilidad de mano a mano entre 2 jugadores en jugadas especiales de carambola o campeonato. La música engancha e incita a jugar.



Un torneo de artes marciales donde sólo los más fuertes sobreviven. Es el marco perfecto para que Terry, Andy y Joe, se tomen cumplida venganza contra el odioso Geese Howard y sus peligrosos secuaces. Golpes demoledores, escenarios espectaculares, 9 luchadores a elegir y 1 ó 2 jugadores. ¿Quién da más?.



Juegos de aventuras ambientado en el salvaje Oeste. El enemigo es un forajido llamada Paco el Loco. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Música country y redoble de estampidas. Digitalización de voces.

ESTOS SON DE LEY

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Mayo
Nº 13



MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán,
Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica
Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2º, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rekord Printing S.A.

©Megapress/Ed. Primavera
Todos los derechos reservados
Prohibida la reproducción total o parcial
sin autorización escrita del editor.
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

ESTE

MEGANOTICIAS

6 *Un especialista como tú no puede quedarse al margen de lo que pasa en el mundo Sega, así que no te pierdas estas páginas.*

MEGARREPORTAJE

10 ECTS 93, LA MEGAFERIA

Una vez más se ha celebrado en Londres la feria ECTS, quizá la más importante en el área de los videojuegos. Y, cómo no, el mundo Sega tuvo un protagonismo especial.



MEGAENTREVISTA

14 DAVID PERRY, CREADOR DE COOL SPOT

El creador de Cool Spot, David Perry, nos descubre cómo es el trabajo de un desarrollador de videojuegos.

PREVIEWS

Los juegos que están al llegar, lo más nuevo en el mercado... Todo está en esta sección.

18 Street Fighter II (MD)

24 Jungle Strike (MD)

26 Super Kick Off (MD)

28 Fatal Fury (MD)

30 Tiny Toon (MD)

EL PANTALLAZO

34 *Ya sabes que este es tu concurso favorito, con línea directa Mega Force. Pero lo que no sabes es que este mes uno de los cinco Menacer que regalamos puede ser tuyo.*



MEGARREPORTAJE

38 DOMARK

¿Sabes por qué Domark tiene esa fama en el mundo de los videojuegos? Pues por trabajos como los que te mostramos en este artículo.

MES...

MEGADOSSIER

48 Sonic II

Sí, es justo el dossier que esperabas... Un despliegue completo de las aventuras de Sonic 2 para Mega Drive.



ZAPPINGS

Esta es la sección a la que debes acudir cuando quieras saber qué hay en el mercado. Si quieres un buen consejo antes de comprar un juego, lee estas páginas y lo tendrás.

- 58 Global Gladiators (MD)
- 64 James Bond 007 (MD)
- 68 Tecmo World Cup Soccer (MS)
- 70 Flash Back (MD)
- 76 G. Foreman KO Boxing (MS)

REPLAYS

Quieres un análisis más profundo de los juegos más actuales del momento... aquí lo tienes. Quieres algún truquillo para esos juegos, aquí lo tienes.

- 78 X-Men (MD)

HIT PARADE

- 81 Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos para Mega Drive, Master System y Game Gear.



MEGACODIGOS

- 82 ¿Que tienes el Game Genie? En estas páginas encontrarás un montón de códigos.

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA

- 84 Ningún juego se le resiste. El Maestro Sega es capaz de encontrar los mejores trucos y de averiguar las claves más alucinantes.

MEGALECTORES

- 88 ¿Te imaginas qué es lo mejor de MEGAFORCE? ¡¡¡Sus MEGALECTORES!!! A vosotros están dedicadas estas páginas.

EL TABLON DE SONIC

- 90 Seguro que encuentras una auténtica ganga, un nuevo amigo o una oportunidad para vender algo que ya no necesitas.

EL CORREO DE SONIC

- 92 ¿Necesitas ayuda? ¿Dudas si comprar un juego u otro? No te preocupes, Sonic en persona responde a todas tus preguntas y dudas.

INDICE 92-93

- 94 Los previews, los zappings, los replays de todos los números publicados en un año... Todos están en nuestro índice.



Mega Noticias

Yo patrocino, tú patrocinas, Sega patrocina...

Sega con el deporte y el espectáculo

De todos es conocido que Sega cuenta en su catálogo con un gran número de juegos deportivos de gran calidad. Pero, la afición al deporte de la compañía japonesa no sólo se limita a crear y distribuir videojuegos de esta clase; también presta un apoyo importante a los grandes eventos mundiales. Este año, además de otras iniciativas, Sega patrocinará al equipo Williams Renault de Fórmula 1, la Vuelta Ciclista a España y el espectáculo Hollywood Cars.

Vayamos por partes. A finales del mes de abril comenzó la Vuelta Ciclista a España, que terminará el día 16 de mayo. En esta competición, la segunda prueba ciclista por etapas del mundo tras el Tour de Francia, Sega se ha hecho cargo del patrocinio del Premio a la Regularidad.

Pero no se ha limitado a esto, también ha desplazado un gran camión de dos pisos para seguir las evoluciones de los corredores por todo nuestro país y ofrecer sus productos en los distintos pueblos y ciudades españolas por donde pasa la Vuelta.

En la parrilla de salida

Y Sega también participa en otros deportes. El automovilismo es uno de ellos y la empresa está presente en dos importantes competiciones. En primer lugar en el Campeonato del Mundo de Fórmula 1, patrocinando durante los ocho meses que dura la temporada a la escudería Williams Renault y sus pilotos Alain Prost y

Damon Hill.

Así pues, si veis el logotipo de Sega en los coches o en la ropa o cascos de los conductores, ya sabréis de qué se trata.

Por otro lado, una interesante exposición de los coches más



famosos de la historia del cine y la televisión recorrerá varias ciudades españolas a principios de este mes.

Hollywood Cars mostrará a los residentes en Barcelona, Madrid, Bilbao y Zaragoza las automóviles más espectaculares del mundo, incluyendo el de Batman, el DeLorean de "Regreso al futuro", el de la Pantera Rosa, Kit, el Coche Fantástico, las camionetas del Equipo A y de las Tortugas Ninja, el patrullero de Robocop y otros. Sega vigilará, junto al Batmóvil, la ciudad de Gotham reconstruida para este espectáculo.



Para la Organización de Consumidores y Usuarios

Mega Drive, la mejor

Un informe sobre consolas de sobremesa y videojuegos, elaborado por la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU), ha elegido a la consola Mega Drive como la mejor del mercado según la relación precio/calidad, seguida por la Master System, la Super NES y la NES.

Por su parte, el cartucho Sonic, The Hedgehog para Mega Drive, recibió la mejor calificación en el apartado de videojuegos, seguido de cerca por el mismo juego en versión Master System y EA Hockey para Mega Drive. En tercero y cuarto lugar se sitúan

Super Mario World y Star Wars, para Super NES y NES, respectivamente.

Pero este informe de la Organización de Consumidores y Usuarios no sólo se refiere a la calidad de la máquina.



La calidad de las consolas Sega les ha valido el reconocimiento de los mejores expertos.

Mega Noticias

Así, por ejemplo, la consola que, según el informe más juegos tiene a su disposición es la Master System con 150, seguida por la Mega Drive, con 130, la NES, 120 y la Super NES, con tan sólo 40 juegos disponibles.

Nuestra consola preferida (la Mega Drive, por supuesto) ha obtenido la calificación de "Bueno" en todos los apartados considerados, salvo en el de las preferencias de los niños, quienes le dieron la calificación de "Muy bueno", no conseguida por ninguna de las otras consolas analizadas.

Mega premios Sega Campaña "No los dejes escapar"

Llegas a la tienda, compras un cartucho para tu consola Sega y te llevas un regalo súper especial. Esa es la última mega campaña que ha lanzado Sega. El sistema es muy sencillo, cuando compres un juego pides una tarjeta de participación, después la rellenas y la mandas al apartado de correos de Sega junto con el código de barras del juego que has comprado. Si tu carta es de las primeras en llegar a Sega tienes un regalo seguro (hay más de 8.000 premios). En el caso de que no tengas una premio directo no te preocupes, entras en un sorteo extraordinario.

Los premios que podrás llevarte a casa son: 10 consolas Game Gear, 100 relojes de pared Sonic II, 150 colecciones de pins, 1.000 mochilas Back Pack, 2.000 camisetas y 5.000 colecciones de superadhesivos. Si participas en el sorteo extraordinario entonces puedes ganar uno de estos regalos: 30 minicadenas, 20 bicicletas de montaña y 10 televisores de 14 pulgadas. El slogan de la campaña es "No los dejes escapar", así que ya sabes "no los dejes escapar" y corre a la tienda porque la promoción acaba el 30 de junio.

The 1st Entertainment Gallery for Latin America

canadian

¡Márcales un gol!

Comprando el Super Kick Off o cualquier otro juego de fútbol, te regalamos un balón de reglamento

Válido Mayo '93

SUPER KICK OFF

CLUB

MEGA DRIVE

¡Nosotros somos así!...

¡Gratis un balón de reglamento!

Mega Noticias

Copias de seguridad Cartuchos siempre a salvo

tal vez sea buena idea tener un aparato que os permitiese hacer copias de seguridad de vuestros juegos preferidos para Mega Drive. Pues bien, resulta que ese aparato existe (ya lo presentamos en uno de los primeros números de Mega Force) y ya está llegando a España.

Por ejemplo, la firma ABC Analog está estudiando la posibilidad de vender aquí un sistema para realizar estas copias de seguridad de los cartuchos llamado Mega Disk muy sencillo de usar y que traslada el juego del cartucho a disquetes de 3,5 pulgadas o al disco duro de un ordenador personal.

Hay que tener en cuenta, como indica el fabricante en el propio aparato que sólo se debe dedicar a hacer copias de seguridad y que cualquier tipo de utilización diferente (venta, alquiler etc...) es ilegal. El Mega Disk puede ser un útil periférico cuando existe algún riesgo de que nuestros cartuchos se deterioren o se rompan por cualquier motivo.

Así, bastará con hacer una copia a disquete y guardar el cartucho en lugar seguro, usando siempre el disco para jugar, para que nuestras aventuras preferidas estén siempre en las mejores condiciones.

Lo malo es el precio del sistema, un poco caro para los consoleros normales. El equipo para una consola de 16 bits (también hay versiones para Super Nintendo y Super Famicom) cuesta unas 45.000 pesetas y los accesorios para poder utilizar un equipo dedicado para una consola de 16 bits en otra consola distinta de 16 bits valen unas 8.000 pesetas.

Especiales para la Game Gear

Llega la PILA TOTAL

Estamos a punto de acabar con el doctor Robotnik. Sonic sólo necesita un par de golpes más y ... se nos acaban las pilas de la Game Gear y nos quedamos sin ver el final.

Si alguna vez te has visto en esta lamentable situación es, ni más ni menos, porque tú quieres. Ya no hay excusa para que quejes de que las pilas duran muy poco tiempo y que si no acabas los juegos es porque te quedas sin energía.

La compañía Logic 3, representada en España por Dro Soft, ha lanzado al mercado un recargador de baterías que hará que el problema de las pilas sea cosa del pasado.

Este aparato, especialmente diseñado para su uso con la consola Game Gear incluye un paquete donde se alojan las pilas necesarias para el funcionamiento de la consola y asegura, con una sola carga, varias horas de diversión móvil.

Aunque todavía no conocemos el precio

final en España, este rondará las cinco o seis mil pesetas, un gasto plenamente justificado por el ahorro en pilas convencionales y por el beneficio al medio ambiente que se consigue al reducir el uso de pilas normales que hay que tirar cuando se gastan.

De modo que ya lo sabéis, ahora bastará con golpear repetidamente la barriga del doctor Robotnik, evitar sus garras lanzamisiles y sus saltos y olvidarse de las pilas.



Simulador automovilístico

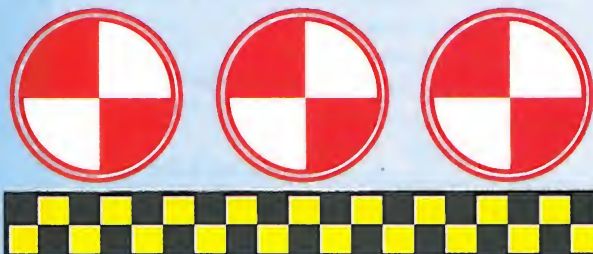
Dos antihéroes en tu Mega Drive

Está claro que nadie se escapa a la moda de los juegos Sega. Ahora le ha tocado el turno a Vince y Larry.

¿Quiénes son Vince y Larry? Muy fácil: son esos muñecos que la compañía Volvo utiliza para probar los efectos que los accidentes pueden tener en los ocupantes de sus coches. Esos que van colocados en los asientos cuando un coche se estrella a 150 Km/h contra un muro de cemento y salen despedidos en todas direcciones.

El juego se llamará The Incredible Crash Dummies y Flyng Edge, la compañía que va a editarlo espera que sea uno de los impactos del año. En él Vince y Larry sufrirán toda serie de golpes y practicarán acrobacias que vosotros (ni vuestros padres) nunca deberíais intentar. Llegarán incluso a saltar desde un rascacielos para ver lo que pasa con el coche.

Está anunciado para el mes de septiembre, pero esperamos conocer más detalles muy pronto. Por cierto, en principio está pensado que el juego salga para la Mega Drive, lo que permite suponer que los efectos, el sonido y los decorados serán de primera fila.



Enormes premios gratis **Promoción de Kellogg's y Sega**

A principios del mes pasado, Sega inició una importante promoción con diversos artículos de la firma Kellogg's que durará hasta el finales del próximo mes de agosto. La promoción se llama "Con Kellogg's y Sega Comienza la Aventura" y se refleja claramente en los paquetes de cereales de esta marca.

A lo largo de este tiempo, Sega sorteará un total de 1.500 consolas cada mes y otros tantos videojuegos entre los compradores de alguno de los siguientes productos: Smacks, Cochos, Hooney Nut Loops, Choco Pops y Froot Loops.

Mensualmente se sortearán 100 consolas Master System y un cartucho de Sonic II para cada una de ellas y 100 consolas Mega Drive con el mismo juego. Por otro lado, 500 vales por una Master System y un Sonic II se esconderán en los paquetes de los cereales mencionados, de forma que no será necesario un sorteo para conseguir el premio.

Por tanto, si no tienes tu consola, ya sabes cual es la forma sencilla y barata de conseguirla: comer cereales Kellogg's y espera que la suerte llame a tu puerta



Micro Noticias

Todos recordamos a los Harlem Globetrotters. Era (y todavía es) un equipo de baloncesto acrobático que tuvo sus mejores momentos hace unos veinte años. Pues bien. GameTek ha decidido devolverles la fama y los honores que se merecen y ha creado un juego basado en su espectáculo. Pronto lo veremos en nuestras pantallas.

El impresionante éxito del equipo Williams Renault y de Nigel Mansell la pasada temporada han llevado a Domark a hacerse con los derechos para producir un juego con los colores de la escudería franco-británica. Un videojuego de conducción deportiva más que se suma a la ya larga lista. Veremos si es capaz de superar a Super Monaco G.P.

Más películas llegarán pronto a las consolas. Por citar solo a algunas: la nueva de Stallone "Cliffhanger" para Mega CD, "Wayne's World" convertida en un juego de plataformas, la todavía no estrenada "Parque Jurásico" o los dibujos animados de Daniel el Travieso. Bien está fijarse en el cine, pero se podría mirar un poco más a otros terrenos.

Sega ha anunciado el lanzamiento, en colaboración con Panasonic, de un láser disc para la consola Mega Drive. Juntos formarán lo que se conoce como Mega LD. Un láser disc es similar a un disco CD pero se diferencia de él en que tiene más capacidad (es más grande) y habitualmente se utiliza para almacenar películas o conciertos.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



canadian

¡Colecciónalos!

Reserva Tu Street Fighter II de Megadrive y consigue, ¡gratis!, el pin de la serie limitada: "Tus juegos favoritos"

Gratis un pin del Street Fighter II

Válido Mayo '93



¡Nosotros somos así!...

Mega Reportaje

ECTS LA MEGA 93 FERIA



Un año más se ha celebrado, en pleno corazón de Londres, la edición de primavera de la feria ECTS (Electronic Consumer Trade Show, algo así como la exposición de la electrónica de consumo), en la que las consolas Sega y los juegos desarrollados para ella han tenido una especial importancia.

Como todos los años, los asistentes a la feria han podido contemplar los últimos desarrollos presentados por las principales compañías del sector del entretenimiento. MegaForce no faltó a la cita con la feria inglesa y fue testigo de primera fila de las presentaciones de los mejores juegos.

Esta reunión permitió a los amantes de las consolas Sega hacerse una idea clara de lo que nos espera en los próximos meses. En Londres, como siempre,

estaban presentes todas las grandes empresas, pero con dos importantes excepciones:

Electronic Arts y Acclaim. Su ausencia nos impidió ver en directo qué es lo que están haciendo en el tema de nuevos juegos, pero seguro que nada malo sucede con ellas y que acudirán puntuales a la cita del ECTS de septiembre.

Pero dejémonos de más preámbulos y pasemos a mostraros lo más importante que se pudo ver en la feria.

F-15 Strike Eagle II Microprose Mega Drive

En su primera incursión en el mundo de la consola de 16 bits, Microprose ha querido jugar sobre seguro y presenta un simulador de vuelo con una inmejorable reputación y que



muchos de vosotros habréis podido experimentar en los PCs: F-15 Strike Eagle II. Para los que no conozcan el juego, diremos que se trata de una aventura en tres dimensiones, en la que el jugador pilota un caza norteamericano F-15.

Consta de seis misiones diferentes, en las que se podrá sobrevolar Europa, el Golfo Pérsico, Oriente Medio, Vietnam, Libia y el Círculo Ártico, con cuatro niveles de dificultad. Para completar las misiones, ganar los ascensos y obtener las recompensas, deberás destruir las bases enemigas, los depósitos de municiones y de misiles, los barcos y otros muchos objetivos de guerra. Un importante título que se pondrá a la venta el próximo mes de julio.



Sylvester and Tweety **Techmagik** **Master System**

Aunque no pudimos ver la versión final de este juego, los pocos retazos que Techmagik presentó fueron suficientes para apreciar la calidad de Sylvester and Tweety (este último conocido en España como el canario Piolín y el otro personaje bajo el nombre del gato Silvestre).

Empleando una nueva técnica de programación que permite animaciones mucho más perfeccionadas, se trata de un juego de plataformas clásico, como todo el mundo podrá apreciar. La historia es simple y sigue fielmente los dibujos animados; el viejo gato blanco y negro (Sylvester) no tiene más que un único objetivo a lo largo de todo el juego: atrapar y devorar al pequeño pero astuto canario (Tweety). Como curiosidad diremos que, tragándose una poción mágica, este podrá convertirse en una repugnante criatura con dos grandes ojos azules, muy diferente del apacible animalito a que estamos acostumbrados.

Sylvester and Tweety se ofrecerá en

versiones para Mega Drive y para Master System, pero la fecha de lanzamiento todavía no está decidida.



International Rugby **Domark** **Mega Drive**

A pesar de que este deporte es poco conocido y practicado en Europa, los franceses y los británicos son muy aficionados al rugby. Algo parecido ocurre con otros deportes (el hockey, por ejemplo) y, sin embargo los juegos de calidad que se han creado sobre ellos han tenido bastante éxito. Descendiente de las versiones para Amiga y Atari ST, International Rugby te introducirá en el violento pero deportivo mundo de la competición de alto nivel. Antes de que el juego comience realmente, como buen capitán que eres tendrás que escoger a los miembros de tu equipo. Cada uno tiene sus habilidades particulares y deberás tratar de conseguir un conjunto lo más potente posible.

Tienes dieciséis equipos diferentes entre los que elegir (pertenecentes a diversos países) y podrás disputar tres campeonatos diferentes: la Triple Crown, el torneo Cinco Naciones o la Copa del Mundo. Se utilizan todas las técnicas y los golpes permitidos en las competiciones reales

Mega Reportaje

y, a poco que practiques con este juegos, tu interés por el rugby aumentará considerablemente.

Desert Strike **Domark** **Master System - Game Gear**

Un clásico en su versión para Mega Drive, Desert Strike está en proceso de conversión por parte de Domark para las consolas Sega de 8 bits. A los mandos de un helicóptero de combate tendrás que terminar con todos los enemigos que se pongan a tiro de tu cañón, lo que no será tarea fácil. La acción se

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian **-50%**
¡Equipa tu equipo!

Consigue del 10% al 50% de descuento en todos los accesorios de este anuncio



¡Nosotros somos así!...

Mega Reportaje

desarrolla según un scroll totalmente multidireccional y una apariencia de tres dimensiones y tu misión consiste en acabar con el general Kilbaba, uno de los líderes más poderosos y peligrosos del Oriente Medio.

Las extraordinarias cualidades de este juego en sus dos versiones permiten asegurar que se tratará de un éxito seguro cuando se ponga a la venta. Domark ha anunciado el lanzamiento de Desert Strike para Master System para el mes de septiembre. Habrá que esperar un poco.



James Bond - The Duel
Domark
Master System - Game Gear

El profesor Greypen, uno de los grandes genios del crimen mundial, ha preparado un plan destinado a asegurarse el dominio total del mundo. Ha construido una isla secreta en pleno océano Pacífico y desde ella planea lanzar una salva de misiles contra las principales ciudades de la Tierra. Sólo un

hombre, el agente secreto 007, al servicio de Su Majestad, está lo suficientemente preparado para desbaratar los maquiavélicos designios de Greypen. Tu serás Bond... James Bond.

Procedente de la Mega Drive, James Bond - The Duel saldrá para la Master System y la Game Gear como un espectacular juego de plataformas, que pone un especial acento en la animación del personaje principal. Cuenta con una decena de niveles que presentan un complicado laberinto de túneles y galerías en el interior de la fortaleza tropical del villano doctor. Esta vez, Domark anuncia que la salida al mercado del juego se producirá en las próximas semanas.



Mig 29
Domark
Mega Drive

Para finalizar con la oferta que Domark ha presentado en el ECTS, os mostramos ahora otro simulador de combate, pero esta vez en el otro extremo del mundo: el caza soviético Mig 29. Este avión representa uno de los más logrados avances de la aeronáutica de la URSS y la adaptación que se ha realizado para la Mega Drive está a la altura de las circunstancias. En total, se te propondrán seis misiones en las que podrás destruir aviones enemigos en pleno vuelo, atacar bases de misiles SCUD, eliminar puestos avanzados de

combate e incluso repostar munición y combustible. Realizado en tres dimensiones de superficies planas, Mig 29 se presenta como uno de los mejores simuladores de vuelo y de combate de cuantos existen para la Mega Drive.



Pugsy
Psygnosis
Mega Drive

Pugsy es un extraterrestre un poco torpe y cuando el sistema de navegación de su nave espacial empezó a dar problemas, perdió completamente el control y se precipitó en el primer planeta disponible. Repleto de pequeños monstruos, esta es una auténtica tierra de acogida para todos los desechos de la sociedad intergaláctica, por lo que sus habitantes son, en general, poco recomendables.

Pugsy es también el nombre del juego, una aventura de plataformas con scrolling multidireccional, en la que el protagonista deberá



ser excepcionalmente astuto para conseguir encontrar su camino y abrir los pasajes secretos que le conducirán a un navío espacial al final de su búsqueda. Todavía no hay fecha para su lanzamiento, pero no habrá que esperar demasiado.

Wiz 'n' Liz Psygnosis Mega Drive

Wiz y Liz son dos de los mejores magos del planeta y su placer cotidiano es ensayar nuevos sortilegios y nuevas pociones sobre todo aquello que encuentran. Lleno de monos-conejos, el planeta es todo un paraíso terrenal. Sin embargo, una catástrofe se prepara y la raza está en vías de extinción. Por una vez, las fórmulas mágicas de los dos amigos sirven para muy poco. Sólo su ingenio conseguirá salvar su mundo.

Este juego de plataformas tiene más de 56 escenarios repartidos en nueve mundos diferentes y, lógicamente se puede jugar en parejas. Uno de sus principales atractivos es la cantidad de sortilegios que se pueden utilizar, más de cien. Saldrá al mercado en algún momento del próximo verano.

Strider II U.S. Gold Mega Drive

Strider es un espía de altos vuelos que no puede vivir sin que el peligro le ronde a escasos centímetros. Su arma predilecta es una espada de plasma que, cada vez que es desenfundada es capaz de partir en dos a sus enemigos. Strider II es verdaderamente sangriento, pero también es de lo mejorcito que hemos podido ver en el ECTS.



A lo largo de cinco niveles, deberás ponerte en la piel del protagonista y me-



ter en cintura a todos los enemigos que encuentres, hasta llegar a su guarida y acabar definitivamente con ellos.

Planteado en un universo futurista, Strider II hará las delicias de los conseleros más aficionados a los juegos de lucha y de habilidad.

Pink Panther Techmagik Mega Drive

Otro dibujo animado que pasa de las pantallas del cine o la televisión



a las consolas.

En esta ocasión se trata de un juego de plataformas que probablemente aparezca antes de fin de año. La Pante-
ra Rosa está todavía en las primeras etapas de programación, aunque no dudamos de que los especialistas de Techmagik conseguirán ponerlo en la calle antes de lo que pensamos. Pero dos cosas son seguras, la música se corresponderá exactamente con la de las películas y se mantendrá el característico andar del felino rosa, así como el espíritu de sus oníricas aventuras.

Mega Reportaje

Además de todo lo ya comentado en Londres pudieron oírse rumores de todo tipo sobre temas tan fascinantes como la nueva película de Steven Spielberg (se llama "Parque Jurásico" y está basada en la novela del mismo nombre) y el juego que se está preparando sobre ella para nuestras consolas.

En fin, esperamos que todas estas novedades hayan satisfecho vuestra curiosidad sobre la feria londinense. De todas formas, a medida que estos juegos vayan saliendo al mercado, iremos analizándolos con más profundidad. De momento sois los primeros en saber lo que nos depara el futuro.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



canadian

¡Atención!
Próxima
apertura
de nuevos
Centers!

ALACANT Del teatre, 29 Tel. 520 09 92	LLEIDA Lluís Companys, 4 Tel. 28 03 82	
BARCELONA Avda. Místral, 25-27 Tel. 426 49 81	MADRID Evaristo S. Miguel, 2 Tel. 559 70 05	
BERGA Puig-reig, 4-bis Tel. 822 20 71	MALAGA Almansa, 14 Tel. 261 52 92	
CACERES García P. de Osma, 3 Tel. 22 89 32	MANRESA Angel Guimerà, 11 Tel. 872 10 94	
CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 Tel. 665 11 84	MOSTOLES Villanamil, 62 Tel. 617 53 61	
CORDOBA Cabrera, 5 Tel. 47 13 05	PALMA J. Luis Estelrich, 5-A Tel. 72 87 37	SEVILLA Reyes Católicos, 25 Tel. 422 22 97
ELCHE Escultor Capuz, 2 Tel. 545 60 74	PAMPLONA Aoiz, 37 Tel. 15 20 81	TENERIFE Sabino Berthelot, 4 Tel. 29 12 54
GIRONA Joan Reglà, 1 Tel. 22 47 29	SABADELL Trv. de l'Església, 8 Tel. 727 40 65	USERA (Madrid) Marina Usera, 16 Tel. 460 45 16
GRACIA (Barna) Encarnació, 140 Tel. 219 27 10	SANT ADRIA Bogatell, 79 Tel. 462 08 21	VALENCIA Gv. F. el Católico, 2 Tel. 394 30 57
GRANOLLERS Santa Elisabet, 17 Tel. 879 00 04	SANTANDER Guevara, 19 Tel. 36 45 22	MAIL CENTER (Venta por Correo) Tel. (91) 559 70 05

¡Nosotros somos así!...



Seguramente ya habéis oído hablar de Cool Spot, el juego de Virgin Games del que prácticamente sólo se oyen alabanzas, sobre todo en lo referente a la animación y a los gráficos en general, que, según aseguran por ahí, son fabulosos. Y estamos convencidos de que así os lo va a parecer a vosotros cuando por fin tengáis en vuestras manos este cartucho con un protagonista al estilo "Seven Up", que ha sido cuidado al máximo y sobre el que han trabajado día y noche las mentes de Virgin Games. Pero como podéis imaginar, el juego no ha surgido por arte de magia, sino más bien por arte del trabajo de David Perry, su programador, que ya se dio a conocer en el mundo del videojuego a través de una creación como Trantor, una pequeña maravilla de 8 bits para los CPC. Más tarde, y ya bajo el ala de Virgin Games, contribuyó de manera notable a que el cartucho Global Gladiators tuviera la calidad que tiene, lo cual

David Perry, creador de Cool Spot

dice bastante a favor de este joven que merece un puesto de honor entre los programadores, y al que vamos a conocer un poco más a través de esta entrevista en la que cuenta su forma de trabajar, su concepción del juego y casi sus secretos.

ALGO DE HISTORIA

David Perry nació el 4 de marzo de 1967 en Irlanda del Norte, país en el que empezó a programar, años más tarde, demostraciones para revistas especializadas. Enseguida se marchó a Inglaterra, a la edad de 17 años, y allí trabajó como programador, ganando su primer sueldo como tal: 3.500 libras al año (unas 650.000 pesetas), lo que apenas daba para pagarse el billete de tren para ir al trabajo, y mucho menos para permitirse caprichos para él o para su madre, con la que vivía.

MEGA FORCE: Dave, ¿por qué elegiste esta profesión?

DAVE PERRY: Bueno, en realidad, desde que era muy joven no recuerdo haber deseado ser otra cosa, y cuando era pequeño tenía la sensación de que haría grandes cosas en la vida.

Luego, a los 14 años me puse a programar en Sinclair ZX81, y mi objetivo era tener un fabuloso coche, como los programadores famosos.

M.F.: ¿Qué experiencia tienes en la industria del videojuego?

D.P.: Pues he trabajado para Mikro-Gen, Sega, Elite, Encore, US-Gold, Ocean, Infogrames, Mirrorsoft, Virgin Mastertronic, Virgin Games, Digital Integration, Disney, Mindscape y Firebird... Se podría decir que están prácticamente todas las empresas de este entorno, y al empezar a ser conocido, me han ido llamando un poco de todos los sitios para pedirme algún trabajo o servicio. ¡Y no creáis que me quejo, al



Aquí tenemos al genial Dave Perry, en distintas posturas, posando al lado de la mascota de su nuevo juego, Cool Spot. ¿No se parece un poco a Terminator?



ENTRE LOS GRAFICOS DE COOL SPOT...



Fijáos bien en todo lo que hay que hacer para al final obtener algo que no pasará de ser una animación cortita. Hacen falta toneladas de bocetos para tener un resultado aceptable, y miles de toneladas para obtener algo como Cool Spot, algo genial.

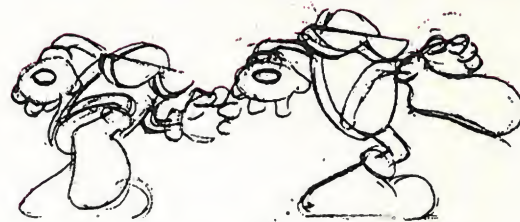
contrario, me siento honrado cuando me llaman, es para mí como un reconocimiento!

M.F.: ¿Cuánto tiempo te lleva crear un juego?

D.P.: Habría que ver ejemplos concretos, será más fácil de entender. Por ejemplo, me llevó seis meses hacer el código de Global Gladiators, pero en el caso de Cool Spot, apenas tuve tres meses para el código, un mes para analizarlo y otros dos meses para someterlo a las pruebas de Sega. En total, medio año para acabarlo.

M.F.: ¿Y cómo desarrollas los juegos?

D.P.: Bueno, cuando estoy en la etapa preliminar del desarrollo, casi no vivo, o mejor dicho, sólo vivo para trabajar. Empiezo a las ocho de la mañana y vuelvo



a casa después de medianoche. Lo importante es que el equipo que te apoya esté motivado, es algo imprescindible para tener un buen resultado. Por eso intento programar a toda velocidad, evitando que haya tiempos muertos, y así el resto del equipo sigue un ritmo rápido. Hay quien dice que trabajar conmigo es como pasear en un tandem pero con un ciclista profesional... ¡Qué exagerados son!

M.F.: ¿De dónde sacas las ideas?

D.P.: En la concepción de un juego tiene que participar todo un equipo de personas, y es imprescindible que todo el grupo se implique en el proyecto totalmente. Así escuchamos las propuestas de todo el mundo, y muchas veces se cogen ideas antiguas y se afinan hasta que estamos satisfechos por completo. La ventaja es que, si usamos una idea en el

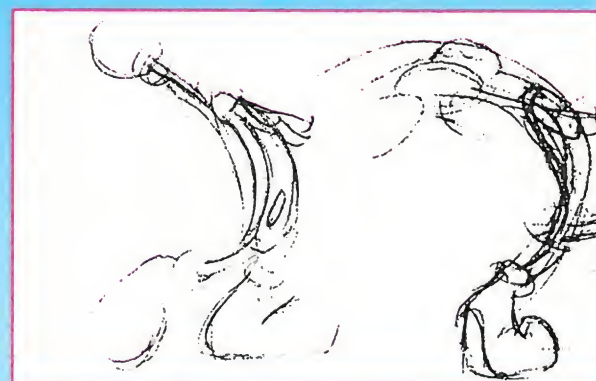
Como podéis ver, a David le gusta también divertirse, lo que no le impide crear maravillas.





David Perry, creador de Cool Spot

juego y lo hacemos en poco tiempo, podremos ver enseguida si es buena o no, y volver sobre nuestros pasos en caso de tener que rectificar algo, para ir en la dirección correcta sin haber perdido mucho tiempo y esfuerzos.



M.F.: ¿Cuáles son las diferentes etapas del desarrollo de un juego?

D.P.: Yo me encargo simultáneamente de la concepción del cartucho y de la programación propiamente dicha, de modo que a cada momento, la concepción cambia de aspecto, y va siendo poco a poco más refinada y agradable a la vista. Con Cool Spot, por ejemplo, en cuestión de cuatro o cinco horas el juego había cambiado por completo, no se podía reconocer. En general, eso ocurre cuando encuentro alguna idea buena y la exploto a fondo, y tengo que volver a empezar, pero sabiendo muy bien dónde voy a parar y sabiendo que voy a ir mucho más deprisa. Lo principal es lograr el resultado final deseado.

M.F.: ¿Cuántas personas componen tu equipo?

D.P.: Mi equipo tiene un núcleo principal de ocho personas, que vienen casi de las cuatro esquinas del mundo, por eso forman un equipo tan compacto y tan fuerte. De todas formas, hay también etapas del desarrollo en las que intervienen más personas que no forman



David Perry delante de las oficinas de Virgin Games, la empresa para la que trabaja.

parte de ese núcleo central. El equipo principal está formado por el programador (David Perry), el productor (Cathie Bartz-Todd), los encargados de la animación (Mike Dietz y Shawn McLean), el responsable de los decorados del fondo y de la presentación (Christian Laursen), los diseñadores (David Bishop y Bill Anderson) y por último el músico (Tommy Tallarico).

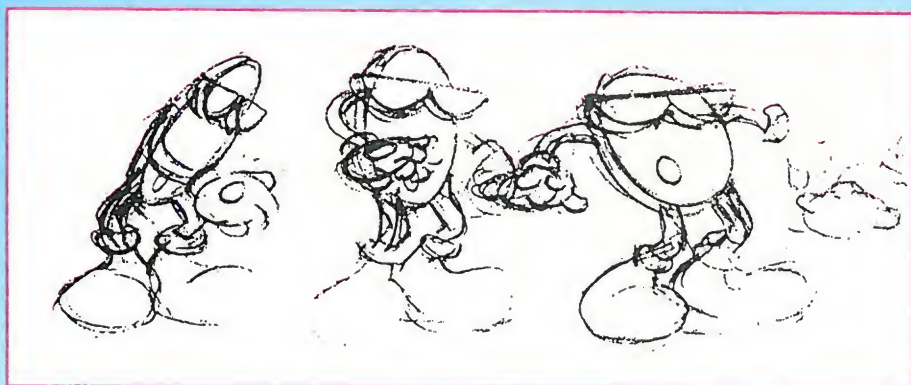
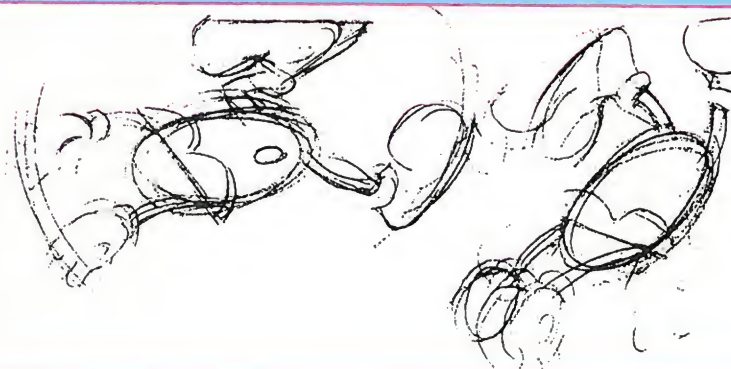
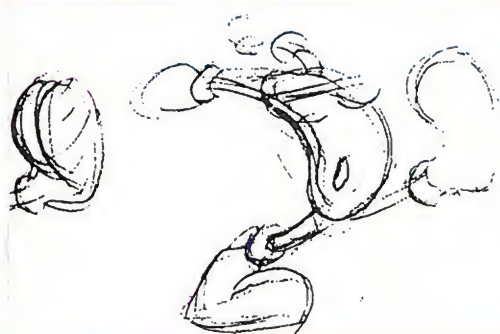
M.F.: ¿Y qué hace en concreto cada miembro?

D.P.: Los encargados de la animación se ocupan de los sprites (gráficos) del personaje principal y de los enemigos más importantes del juego, y los crean sobre el papel, de forma que otras personas



menos organizado y que todo vaya al mismo ritmo, ocupándose también de elevar la moral y mantener un nivel de productividad apropiado.

preferidas: las Mega Drive, desde luego. En esta consola he pasado ratos divertidísimos con juegos como Ecco The Dolphin o Super Monaco Gran Prix.



M.F.: ¿Qué ves en el futuro de los videojuegos?

D.P.: Pues veo, en mi futuro, un sueño, el de programar un juego desde una silla de director, con un "clap" en las manos, ponerlo frente a la cámara y gritar: ¡Acción!

M.F.: ¿Y cuáles son tus aficiones?

D.P.: Me encanta tomar el sol en las costas de California, y me gusta también esquiar, patinar sobre hielo, nadar, practicar el ski náutico, el windsurf, el tenis, el ciclismo de montaña, el volleyball, el juggling... montar en monopatín por sitios raros... Además de estos deportes, me gusta el billar, sobre todo si lo puedo practicar en sitios exóticos, bares donde pierdes el acento inglés, y esos lugares...

M.F.: Muchas gracias, Dave, y suerte en tu futuro.

D.P.: Hasta pronto.

puedan animarlos. En su papel también entra el retocar las animaciones para hacerlas más fluidas. Los otros artistas diseñan y animan los otros gráficos del juego, los efectos, los objetos, los enemigos de menor importancia... Los dos diseñadores se encargan de probar si el cartucho es "jugable" o no, y los otros revisan la arquitectura de cada uno de los planos de los distintos niveles. El papel del músico es muy evidente: tiene que crear las músicas y los efectos sonoros para cada parte del juego. Y el productor debe verificar que todo este lío esté más o

M.F.: Hay algo que hace de un juego un éxito o un fracaso ¿Qué es?

D.P.: Un juego tiene tres aspectos clave: los gráficos, la música y la "jugabilidad". El éxito de un juego está casi asegurado gracias a este trinomio. Si los tres elementos son de buena calidad, o mejor dicho, de calidad excelente, el cartucho tendrá un impacto importante, pero ninguno de ellos debe hacer sombra a otro, o no será un éxito.

M.F.: ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

D.P.: En realidad, tengo máquinas

pre



El más fabuloso juego de la historia del arcade ha llegado, por fin, a vuestras consolas. Sin duda se trata de un éxito número uno y del mejor juego de lucha. Bueno no nos vamos a entretener más porque seguro que estáis impacientes por saber de qué va esta vez. Los fans de los juegos de arcade y los que no lo son, van a disfrutar de lo lindo.



UN JUEGO CON CUATRO BOSS FINALES

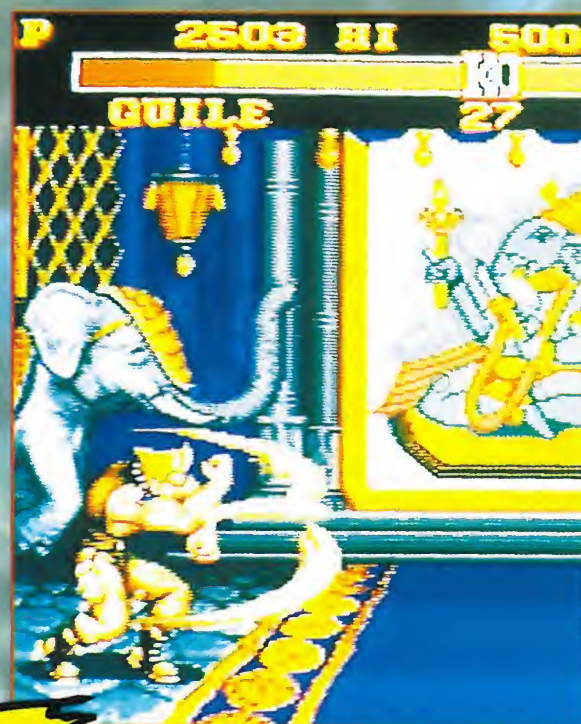
Los que conocen el primer juego, ya sabrán lo difícil que resultaba matar a cada uno de estos boss finales y en esta segunda parte ocurre lo mismo. Te enfrentarás a Bison el jefe indiscutible de este gigantesco juego de lucha. Una vez lanzado al combate, deberás hacer frente a tus adversarios a una velocidad supersónica. Uno de tus últimos retos consiste en enfrentarte a las garras de Vega, un luchador español de primera categoría. Sagat, el boxeador tailandés, será el siguiente, y advertirte que sus esteras de energía son de lo más dañinas. Balrog, el bo-

MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■

Sonic se encuentra con Megaman, los héroes de Capcom

xeador más violento de todos, será el que empleará técnicas más sangrientas en sus batallas. Pero además de estos cuatro boss también deberás enfrentarte a otros ocho luchadores, y a muchos más enemigos sin rostro.

Guile, el marine, jugando en modo versus y mostrando su "Sonic Boom". Una doble descarga de energía particularmente eficaz.



STREET FIGHTER

CAPCOM

CHAMPION



Selecciona de esta lista tu combatiente.
En total son doce y cada uno posee una
veintena de golpes específicos.

Zangief emplea su martillo pilón contra un
Ken que no puede hacer otra cosa que sufrir.

El "Sommersault
Kick" de Guile. In-
creíble pero ver-
dadero e igual-
mente increíble-
mente eficaz.



II EDITION



pre



MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE

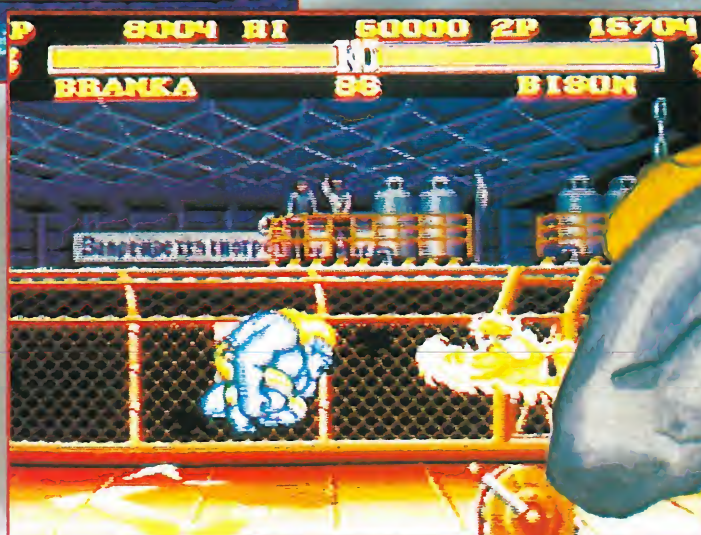


Street Fighter II también posee una impresionante cantidad de decorados y de músicas. Nos trasladaremos a España con la música de los bailaores flamencos de fondo, con una demostración de la técnica de Vega, el hombre de las manos de acero.



MAS GOLPES QUE EN EL ARCADE

Ryu, karateka originario de Japón, te hará una demostración de su "Dragon Punch", mientras que Ken, llegará directamente de USA para demostrarte que es el mejor dando patadas estrepitosas, con las bolas de energía y con el "Dragon Punch" que no sólo domina Ryu. También desde USA llega Guile, un marine americano. El "Sonic Bomm" y el "Sommersault Kick" son sus



Uno de los golpes especiales de Bison: la antorcha. Blanka, a la izquierda de la pantalla, se convierte en bola para volar al encuentro del que llamamos "el hombre de la gorra".

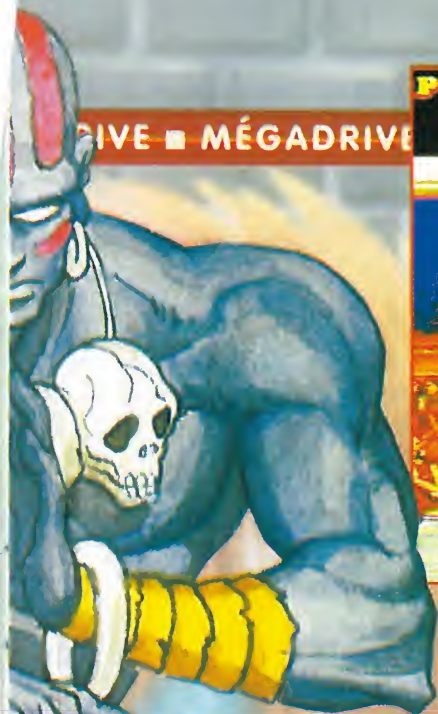
¡Bison contra sí mismo! En el modo versus, incluso los boss están disponibles... Se prevén combates cuerpo a cuerpo.



COMBATES "ALL AROUND THE WORLD" CON STREET FIGHTER II



Cada guerrero tiene su pantalla. Aquí vemos los niveles de Ken, Guile y Zangief. Cada nivel también tiene su música especial, un ambiente atronador.



Ryu realizando su "Dragon Punch". Una vez más, Ken no puede evitar el golpe.

golpes más devastadores. Tampoco debemos olvidarnos del "Aerial Slam" un golpe realizado en salto de lo más espectacular. Para cada guerrero, habrá un mínimo de quince golpes diferentes. Los hay "simples" y otros "especiales", que son combinaciones de otros golpes que tú decides desde tú mando.

A propósito de mandos, hay un joystick especial para jugar a "Street Fighter II", que saldrá a la venta a la vez que el juego, de manera que se puedan realizar todos los golpes de manera más sencilla. Pero por si esto fuera

poco, deciros que la versión de Megadrive esconde además un sinfín de golpes inéditos. No sólo podréis jugar como en el arcade sino que además los personajes golpean más y mejor. Incluso los jugadores más expertos del Street Fighter tendrán que descubrir los nuevos golpes.

UN MODO "VERSUS" ACCESIBLE AUTO- MATICAMENTE

Chun Li, la única dama del juego, efectuará novedosas patadas. Si ya las anteriores eran lo bastante devastadoras, imagina lo que serán ahora. Originaria de China, Chun Li es la luchadora más rápida. Un personaje como Honda, de su mismo país, tratará por todos los medios de huir de los golpes de nuestra campeona... Pero atención, porque Honda



STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

pre



MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■ MÉGADRIVE ■ MÉG



Chan Li y su patada de repetición. Un ataque que no se olvida.



posee también algunos golpes muy especiales, que además de certeros son de lo más mortífero. Ten en cuenta que los combates se realizan en un tiempo limitado...

Para vencer a tu adversario será necesario que le dejes dos veces KO.

Para llegar al final deberás pelear con once adversarios, cada uno de los cuales tiene una poderosa razón para acabar contigo. Pero no te desanimes, casi todos tienen un poder limitado, fácil de superar después de practicar un poco.

Pero si lo que buscas es la igualdad, tienes a tu disposición el modo "versus". No necesitas de un código especial para acceder a él, sino que puedes elegirlo normalmente al principio del juego. ¡Esta opción te permitirá enfrentarte a ti mismo! Es decir, los dos luchadores son el mismo personaje y la única diferencia entre ambos será el color de su ropa. Como verás es

de lo más equitativo. Sólo el mejor vencerá. ¡Buena suerte a los duelistas!

BLANKA, EL HOMBRE-BESTIA, UNA FURIA DEVASTADORA

Para terminar, echaremos un vistazo al resto de los luchadores. Continuaremos con Dalshim, experto en la meditación transcendental pero también en el combate; ten en cuenta que ambas cosas no son incompatibles.

Este guerrero de la India, escupe fuego por la boca y convierte a sus contrincantes en antorchas humanas.

También es capaz de agarrar a su adversario por la nuca y darle una serie de puñetazos de lo más desagra-

RYU, EL DRAGON DE JAPON



Mide 1'75 metros, pesa 68 kilogramos y es uno de los combatientes más completos de todo el juego. Rápido, tiene también el poder del "Dragon Punch", el golpe más poderoso de todo el juego. También puede dar una patada voladora en círculos, o bien arrojar una esfera de energía. Un guerrero de lo más completo.

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION

dable. Luego nos encontramos con Zangief, el ex-luchador de la ex-URSS, bastante lento pero posee una cantidad increíble de buenos golpes, y Blanka, el hombre bestia, va a la búsqueda de su mamá raptada.

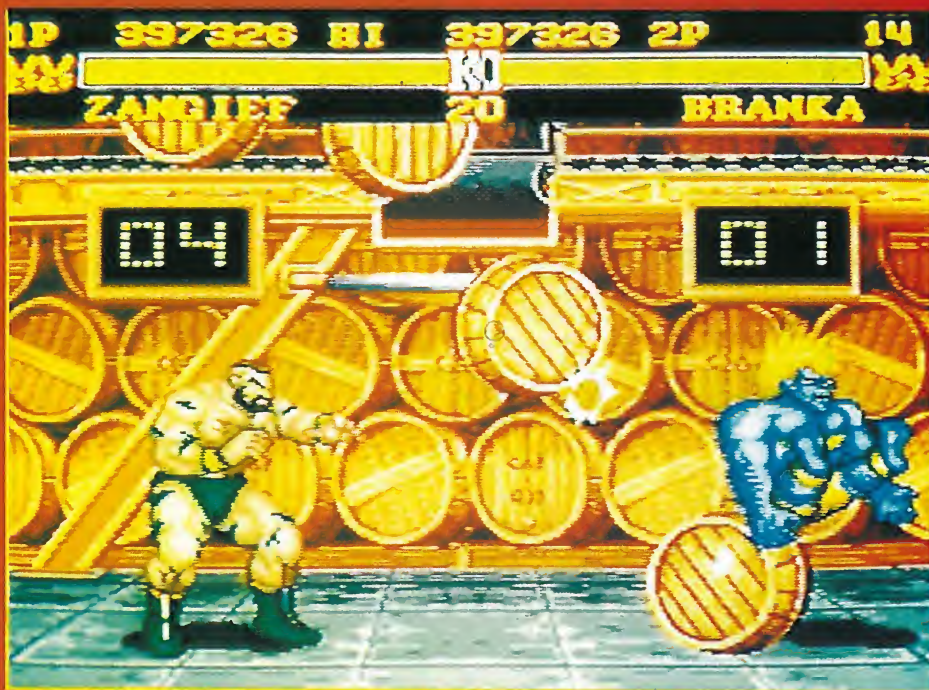
Blanka podrá convertirse en bola y atravesar la pantalla a la velocidad del aire, un aire cargado de metralla que alcanzará a todo lo que se le ponga a tiro.

Como ves, un programa de lo más grandioso, que podemos considerar como uno de los grandes éxitos del año 93, la firma Capcom vuelve a hacer gala de su calidad.

No olvidéis que en los próximos números os daremos información complementaria de este apasionante juego, uno

de los más violentos, divertidos y fascinantes de todos los géneros para Mega Drive. Para acabar, decir que el

lanzamiento mundial de este juego está previsto para el mes de junio. Nos esperan unas vacaciones ¡calentitas!



Hasta ahora sólo la versión arcade de este juego tenía esta genial pantalla de bonus. Esta vez, tu Mega Drive la incorpora en este mismo Street Fighter II, que ya no tendrá ningún secreto.

GUILE, COMBATE POR UNA VENGANZA



Nacido en 1960, Guile tiene un gran nivel de combate. "Sonic Boom", "Aerial Slam" o su patada demuestran toda su fuerza. De un poder poco común, mantiene mejor la pelea cuerpo a cuerpo que a distancia.

PRETTY WOMAN A SU MANERA



Con una altura de 1'70 metros, Chun Li impresionará a más de uno. Rápida, realiza unos saltos prodigiosos y es igual de peligrosa en el suelo que por los aires. Para enfrentarte a ella debes tener buenos reflejos de forma que no sufras sus "encantos asesinos".

UN COMPATE DE PESO



Honda no pesa menos de 137 kilos. Cuando lleva a cabo su "torpedo" con la cabeza hacia adelante, es preferible esperar, saltar y tratar de evitar el golpe, pero esta solución necesita reflejos extraordinarios, de lo contrario...

BESTIA DE COMBATE, UN PROFESIONAL DE LA LUCHA

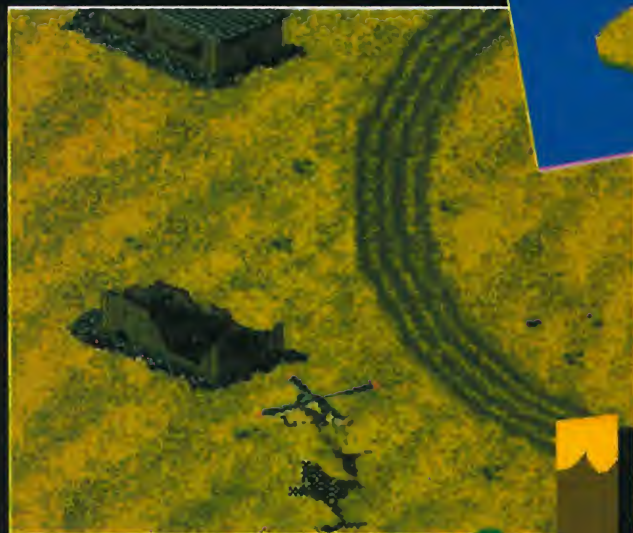


Bueno, nos encontramos con Blanka, el guerrero más curioso de todos. Con rápidos movimientos y sobre todo desconcertantes, es capaz de realizar encantamientos que te derribarán con un solo golpe. Un verdadero peligro del que debes huir.

pre



MEGADRIVE ■



Comanche, un avión espía (el Stealth Fighter) y... una moto.



Después de Desert Strike nos volvemos a encontrar en el mundo de un tirano, porque a pesar de haber transcurrido ya bastante tiempo, este triste episodio está todavía sin resolver. Efectivamente,

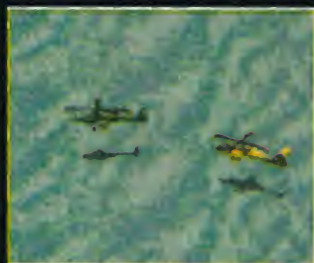
el hijo del malvado dictador Kilbaba, ha heredado todas las malas costumbres y defectos de su padre.

Pero esta vez, con más decisión que nunca, ha decidido aliarse con un capo de la droga suramericano.

El equilibrio del planeta está en juego.

Tu misión consistirá en destruir a estos dos malvados y a su arma secreta.

Para ello dispones de cuatro medios de locomoción distintos: un Hovercraft, un helicóptero tipo



NO MENOS DE CINCUENTA MISIONES

Cada vehículo será indispensable en algunas misiones.

No debes utilizarlos a la ligera, sino más bien en función del tipo de misión. Estas últimas, en un número no inferior a 50, agrupadas en 9 campañas, estarán diseminadas por todo tipo de terrenos.

El periplo comienza en la capital americana (Washington D. C.), y después deberás lanzarte a la búsqueda de uno de los dos dictadores.

Algunas misiones pondrán a prueba tus nervios, ya que



MEGADRIVE

■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGA



encontrarás miles de enemigos,
junglas, mercenarios
profesionales, y los efluvios de la

ESTRIKE

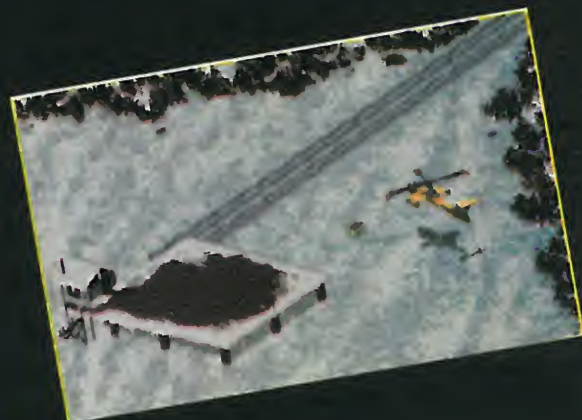


selva suramericana...
¡Como un segundo Vietnam! Pero
esto no es todo. Cuando creas
haber triunfado, tus enemigos
resurgirán para volver a
incordiarte.
Con un mínimo de 20 tipos de
armas podrás enfrentarte más
equipado a tu enemigo, ¿no
crees?
De todas formas resulta algo
genial.

acompañan unas músicas de lo
más bonitas.
Además las secuencias animadas
que conocemos de Desert Strike,
están de nuevo presentes, con
unos gráficos aún mejores.
Con un cartucho de 16 megas,
todo un reto, Electronic Arts crea
un juego espectacular.
Desde luego, promete ser
interesantísimo.
Por ahora, confórmate con las
fotos.

UNA CONTINUA- CION LOGICA...

Todo bajo el
mismo estilo, en
3D isométrico, el
juego resulta muy
vistoso y le



pre



Super



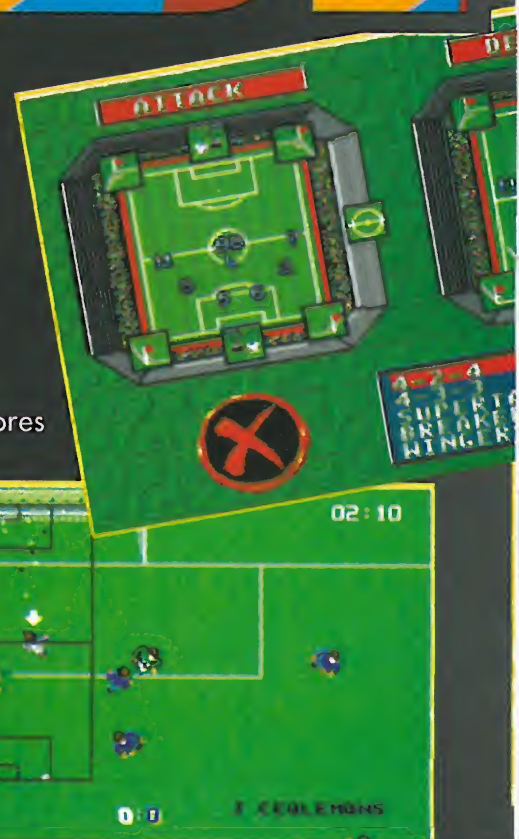
Kick Off.... un nombre que ha dado la vuelta al planeta.

Hace, en efecto, casi 5 años que los amateurs de los juegos de football para mocos descubrieron esta maravilla, que ha revolucionado el mundo de los videojuegos. Después llegó a las consolas, donde demostró ser una de las elecciones favoritas de los jugadores. Luego surgieron otros juegos de este tipo, por ejemplo Club Soccer y Tecno World Cup para Megadrive, pero ninguno alcanzó el éxito de su predecesor. Con Super Kick Off la cosa cambia. Inspirado directamente de su "abuelo", se presenta como una de las mejores opciones para toda la familia.



UN ALUVION DE OPCIONES

Un montón de opciones diferentes son posibles en el juego, gracias a las cuales podrás elegir el color de las camisetas, los mejores jugadores de Europa, el tipo de terreno, la Copa o Campeonato que prefieras, etc. De la





■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE

MANCHESTER
MARSEILLES
FRANKFURT
BENFICA
BARCELONA
MILAN
EINDHOVEN
BELGRADE

KIEV
NAPOLI
BORDEAUX
LIVERPOOL
MUNICH
BRUGGE
MADRID
BRONDBY



BENFICA



MUNICH

misma manera, una opción especial te permitirá colocar la pelota en el punto del campo que quieras, para poder lanzar las faltas. Esto no pasa de moda...

Además en Kick Off, es posible dar taconazos, cabezazos, tijeretas, todos los tiros de los profesionales.

DIREC-TO HASTA EL FINAL

Como es habitual en este tipo de simulaciones, una de las opciones es para dos jugadores. Y podemos decir sin equivocarnos que el duelo será apasionante.

Pasa la pelota, regatea al contrario, chuta y... ¡Gooooool!

Pero no olvides que las faltas serán pitadas con total rigor por parte del árbitro. También te pitará penaltis y faltas directas si lo cree conveniente.

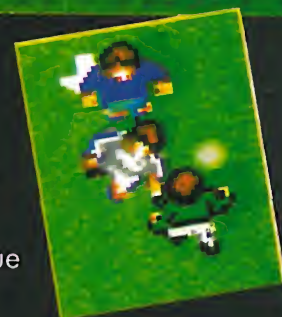
Las tarjetas rojas y amarillas también estarán presentes para sancionar a aquellos que no jueguen limpio.

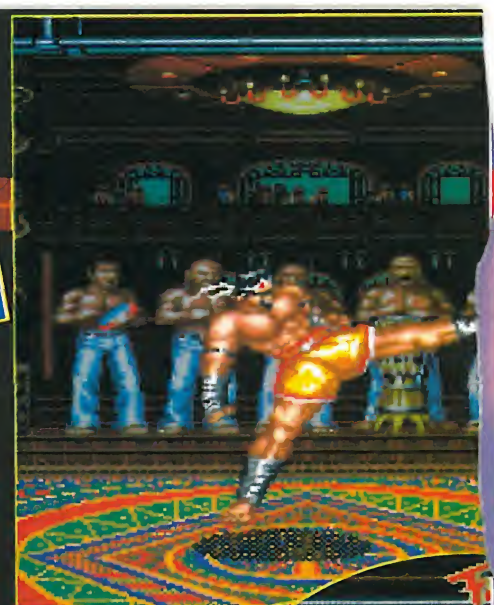
Si uno de tus jugadores se lesiona podrá ser sustituido por un reserva del banquillo.

Este juego es de una manejabilidad asombrosa y no tiene nada que envidiar a otros juegos, al contrario.

Con unas posibilidades de juego asombrosas y una cantidad tremenda de opciones, este juego se presenta como uno de los más prometedores de la temporada.

Adelante y ¡a marcar goles!





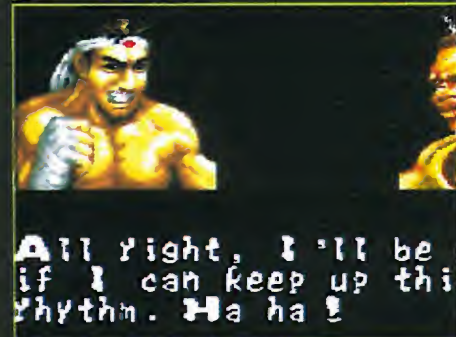
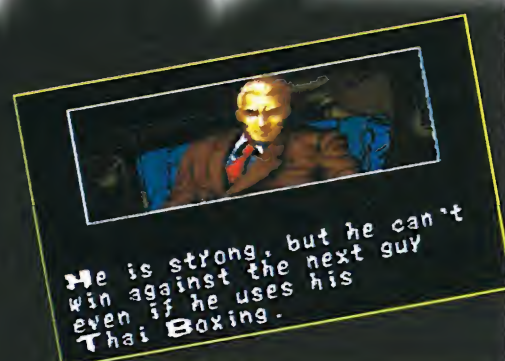
FATAL

Decididamente vivimos tiempos de juegos de arcade transformados para Mega Drive. Uno de los más fabulosos juegos de lucha, igual de digno que su hermano Street Fighter II, del que os hablamos en este número. Prepararos para ver sangre, vísceras, violencia, toneladas de sangre y sudor, ingredientes que determinan el maravilloso mundo de las disciplinas de combate.

EL TRIO INVENCIBLE

Andy Bogard, experto en las artes marciales más antiguas, tiene poderes asombrosos. No solamente sus golpes son rápidos, sino también igual de

poderosos. No dudará en recorrer su camino a golpes de puño o de pie... Además es capaz de lanzar una esfera de energía de una potencia increíble.. Su hermano no está menos dotado, aunque su estilo es radicalmente diferente. Terry Bogard va con un viejo vaquero desgastado, una camisa rojo fuego y una gorra con el emblema de su equipo de béisbol preferido. Conoce a fondo los combates callejeros tradicionales. Posee una amplia variedad de golpes, un devastador puñetazo que sale como un rayo. Patadas, rodillazos, codazos... Todo es bueno para Foe Higashi, el último de los tres





ADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■

especialistas. Su disciplina: el boxeo tailandés; su golpe favorito: el salto del tigre (de lo más espectacular).

JUEGA CON TODOS LOS COMBATIENTES

Esta versión de Fatal Fury, a diferencia de las demás, te permitirá elegir a tus principales enemigos, excepto con los cuatro últimos boss.



utilizar el mismo personaje.

DOS PLANOS PARA EL MISMO JUEGO

No solamente Fatal Fury te propone un montón de combatientes, en función de los

FURY



Un viejete que se transforma a lo largo del juego en un monstruo gigantesco, un punk que se cree experto en Tae Kwon Do, un gigante luchador con golpes fatales y un boxeador con un megapuñetazo que te arrancará los dientes a la mínima. Pero para jugar con estos personajes, no debes seguir el desarrollo normal del juego (porque en el desarrollo normal sólo están disponibles Andy, Terry y Joe), sino que deberás hacerlo

en el modo versus, bien contra un adversario humano, bien contra el ordenador. Como verás, es lo mismo que en Street Fighter II: dos jugadores pueden

diferentes modos del juego, el combate en sí no se basa en un plan concreto.

Puedes combatir con un primer plan, visto al fondo de la pantalla.

Sino que con un simple salto podrás acceder a otro escenario. Es posible igualmente realizar un ataque cambiando totalmente de plano.

Luego vuelves al primer plano y das una superpatada a tu adversario.

Escucha atentamente las músicas porque merecen la pena.

Todo para crear un ambiente atronador igualito al juego de arcade.



harp



No one has my fighting power !





TINY

Que Steven Spielberg se lanzara al diseño de dibujos animados, o que simplemente los produzca, sería sin duda algo de muy buen gusto, muy bien hecho y llevaría el nombre de Tiny Toons. Que Konami lance juegos de video para la Megadrive, resulta prácticamente lo mismo, y eso que dicen que las comparaciones son odiosas... De todas maneras como ya habréis imaginado se trata de un juego increíble que causará estragos en las consolas.

TODOS LOS HEROES DE ACME AL COMPLETO

Te encontrarás con Buster Bunny en un juego de plataformas que funciona a una



velocidad de 100 km por hora. Llegando a las alturas más super-sónicas, Buster llevará a cabo numerosas



VE ■ MEGA



VE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■



misiones. La primera de ellas consiste en vencer a Dizzy Devil un sabio loco que lo controla todo. Encontrarse con él para saltarle a la cabeza y

envueltos en más de una aventura antes de acabar el juego. El número de niveles es de lo más asombroso. Con una longitud impredecible, la variedad de las decorados y las músicas fantásticas este juego resulta fabuloso. Además la música es una adaptación de los temas clásicos de Tiny Toons.

MOON



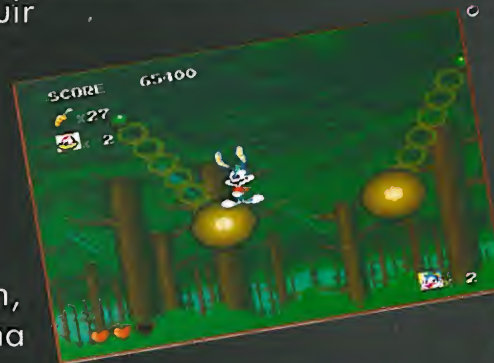
liberar a sus amigos serán las prioridades de Buster.



Sus amigos Plucky Duck y Babs Bunny se verán

¿A LA CAZA DE ZANAHORIAS?

En cada nivel, Buster tendrá que conseguir como una tonelada de zanahorias, pero una vez que consiga cien, obtendrá una vida extra.



También tendrá que enfrentarse a espadas cortantes, saltar precipicios mortales, descubrir miles de pasadizos secretos y enfrentarse con un montón de monstruos horripilantes. Todo esto a través de un montón de niveles.

Los enemigos de Buster, incluidos los boss de fin de nivel, tomarán diversas formas (todas de lo más original). Es inútil hacer una lista de todos los enemigos, pero entre ellos hay



pre



MEGADRIVE ■ MEGADRIVE



murciélagos, ratas, perros, gatos, buhos... y muchos



más. ¿Cómo vencerlos? Saltándoles a la cabeza.

LAS TRAMPAS SON LOS PEORES ENEMIGOS DEL CONEJO

Pero el principal peligro en

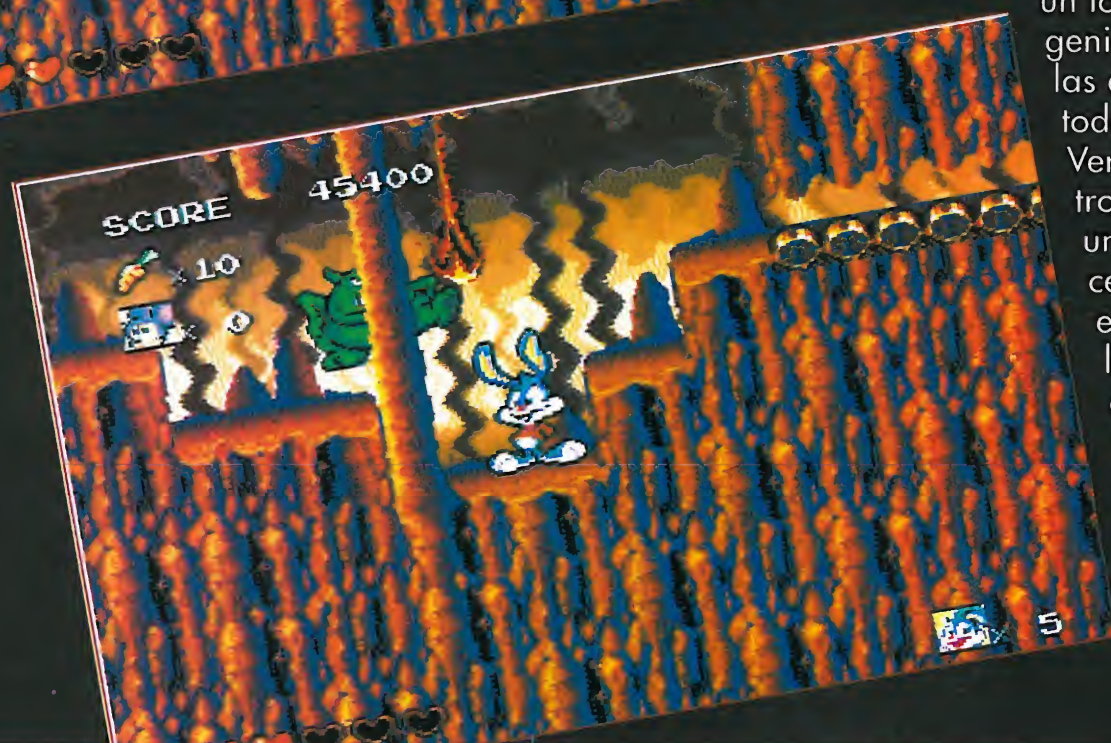
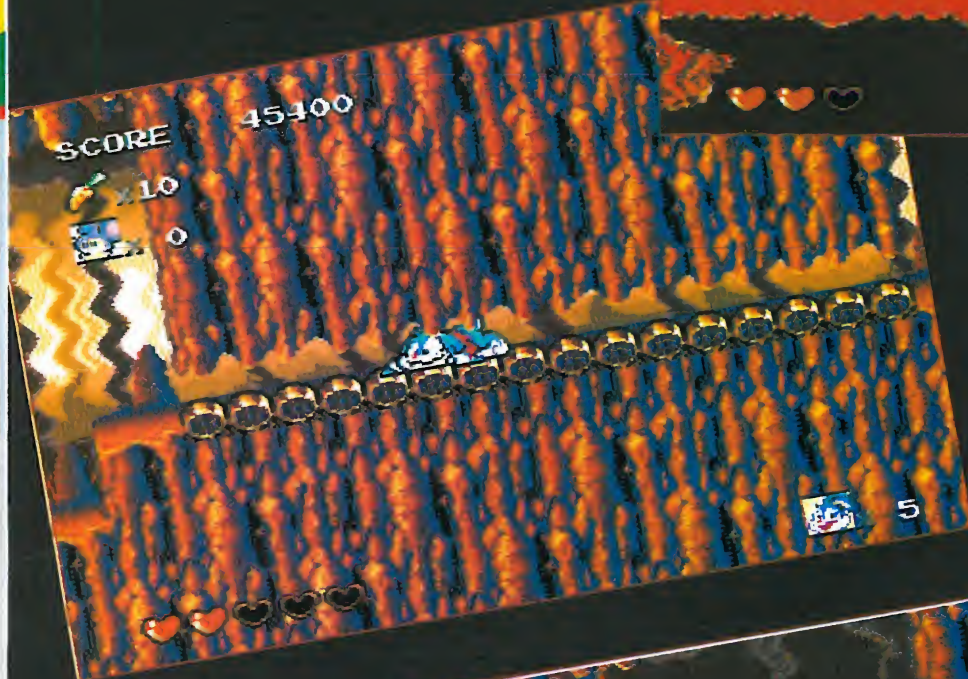
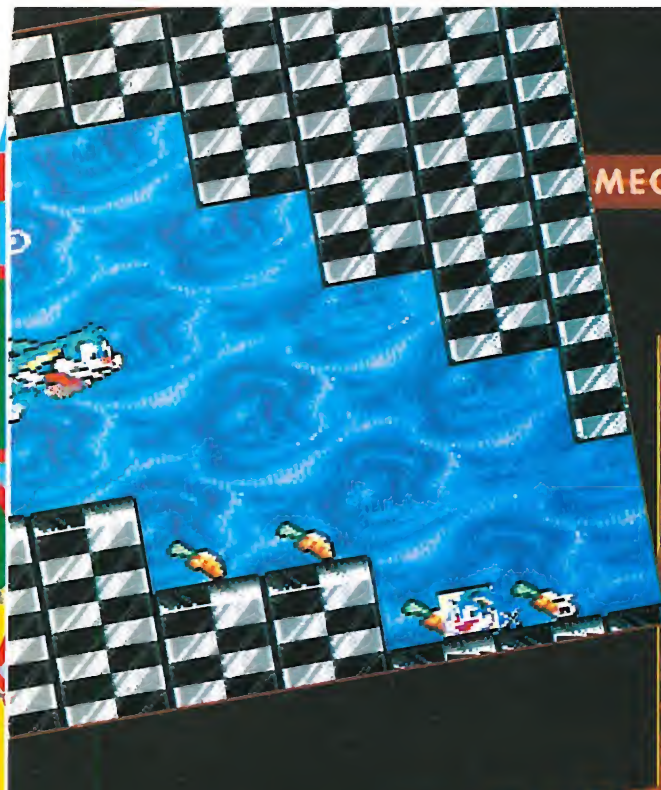
casi todos los niveles está en el gran número de trampas que están escondidas a lo largo de los recorridos. Por ejemplo, un montón de afiladas puntas saldrán del suelo sin previo aviso y tendrás que saltarlas como sea, eso si te das cuenta a tiempo...

Como verás hay que tener muy buenos reflejos y una gran coordinación. Un montón de mecanismos ocultos se activarán en cuanto toques con la pata algún terreno



MEGADRIV

TINY TOON



específico. Deberás ir con cuidado por las plataformas y saltar al suelo con una precisión milimétrica. Todo esto realizado por Konami, cuya calidad está por encima de todo.

Unos gráficos perfectos con un toque de humor genial que harán las delicias de todos.

Ver a Buster tropezarse con una lata de cerveza tirada en el suelo es de lo más divertido.

Un programa de gran calidad que no olvida la diversión.



5 MENACER CON 6 JUEGOS ¡GRATIS!

BASES PARA CONCURSAR

●MEGA FORCE concederá este mes un premio de 5 Menacer a los ganadores de este sorteo.

●La pregunta deberá responderse correctamente.

●Quienes deseen participar en el sorteo de los 5 Menacer no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.

●La recepción de llamadas comienza el 28 de abril y termina el 17 de mayo a las 12 de la noche.

●Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.

●El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.

●El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.

●Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.

●Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

¡Vaya MegaNoticia! Sega acaba de poner en marcha una campaña especial: al comprar un cartucho puedes llevarte un megaregalo.

Fíjate bien en la publicidad de esta campaña y toma nota del slogan. Cuando lo tengas llama a la línea MegaForce y gana un Menacer con seis juegos, sorteamos 5 unidades.

¡¡¡No los dejes escapar!!! Llama y responde a esta pregunta: **¿CUAL ES EL SLOGAN DE LA CAMPAÑA DE SEGA QUE TE DA REGALOS AL COMPRAR UN CARTUCHO?** (puedes encontrar una pista en nuestras páginas de noticias).



GANADORES MEGAFORCE Nº 12

Estos son los nombres de los afortunados ganadores del concurso de MegaForce 12 (¿recordáis? había que buscar la pantalla escondida de Global Gladiators y el premio eran 50 cartuchos). ¡Enhorabuena a todos!

Alberto Abad Baños (Vizcaya), J. Alberto Aliart Sánchez (Barcelona), L. Miguel Allepuz Polo (Zaragoza), J. Patricio Almoguera Bermejo (Málaga), Jesús Arias Bonet (Cádiz), Ruben Barcielos Domínguez (Pontevedra), J. Carlos Barragán Marín (Madrid), Clara Benhamu Ederly (Barcelona), José L. Berdejo Canelo (Gijón), Marcial Blanco Loro (Sevilla), Juan Caballero García (Córdoba), M. Angel Castillejos Ruiz (Valladolid), Alberto Conchado Sánchez (La Coruña), Cristóbal Corral Ferrer (Baleares), Margarita del Rosal Franco (Madrid), Salvador del Valle Palma (Barcelona), Tomás Espi Ruano (Alicante), Jordi Esquerri Castellet (Tarragona), Jesús Fco. del Molino (Pamplona), Jorge García León (Alcalá de Chiver), P. Alberto García Moro (Madrid), J. Antonio Gil Ortega (Murcia), Carlos Giralt Ramírez (Barcelona), Jordi Gómez Fernández (Menorca), Alvaro González González (León), José Mª González Ruiz (Ciudad Real), Elvira Juste Hernández (Torrejón de Ardoz), Oscar López Fuster (Valencia), Miguel López Sánchez (Lugo), Antonio Maestro Serrano (Córdoba), Jesús Martínez Faus (Albacete), Carmen Martínez Martínez (Baleares), Manuel Martínez Pérez (Almería), David Martos Carrasco (Granada), Alejandro Merino Rodríguez (Valencia), Santiago Montoro Vila (Gerona), Joaquín Muñoz González (Granada), Salvador Muñoz Roca (La Línea), Julian Nieto Andrés (Salamanca), Hector Pérez Vázquez (Santander), Marina Rabadal Gómez (Huelva), J. Ignacio Ramón Pérez (Burgos), Marco Ribera Musí (Tenerife), Cristian Rodríguez Mota (Cádiz), Jordi Romero Carbonell (Tarragona), Sergio Rueda García (Huesca), Fco. Javier Ruiz Giménez (Las Palmas), Pedro Serrano Castaño (Lugo), Jordi Soley Gascons (Gerona), Arturo Tome Magallón (Teruel).

**¡24 HORAS
LÍNEA
ABIERTA!**



903 380 097

El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



**¿TODAVIA NECESITAS
UNA RAZON
PARA COMPRARTE
LA SEGA
MEGA DRIVE?**

AQUI TIENES DOS NUEVOS PACKS

Es la SEGA M
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con
Una velocidad de procesamiento de

Además, la sensación de profundidad es to
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales si
ES LA CONSOLA QUE SIEM

Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el
Y todo, por un Mega preci

MEGA ACCION

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de
auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de
T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 Juegos:

STREETS OF RAGE:

¡¡Una obra maestra del videojuego!! El juego de lucha
más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo;
Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo,
son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen.
¿A quién eliges?. Usa cañerías, bates, botellas...todo
puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid
vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oído nada igual en un videojuego!.

SHINOBI:

¡¡Una pasada de acción y realismo!!
El maestro Ninja que se impone con su magia en
todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de
fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un
"Dragón de fuego". Usa su temible espada, o
diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas,
música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!! Incluido
Spiderman.

GOLDEN AXE:

¡¡Una fantástica
aventura rescatada
directamente de las
salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases
más. Recupera el "Ha-
cha de Oro", con tus
poderosos aliados. Ca-
da uno tiene su propia
magia:

El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia
del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros
mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal.
¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.

SONIC:

¡Con él, todo es posible!. Endiablidamente rápido.
Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de
videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad
con giros de 360°. Saltos espectaculares. Y el scroll
más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez.
¡Una aventura única!.



S, DEMOLEDORAS S MEGA DRIVE

MEGA DRIVE.

Una nitidez de imagen capaz de integrar... ¡hasta 80 figuras móviles!

¡auténtico vértigo...! 7,6 MHZ!

¡tal gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.

Multitáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.

¡PRE HAS QUERIDO TENER.

¡primer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.

o. ¿Se puede pedir más?



MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:

¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa! De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas! Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!

tiempo disponible. ¡Apura las frenadas! Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!

WORLD CUP ITALIA:

¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos! 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso? ¿1 ó 2 jugadores? Todo vale. Pases medidos. Dribblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!

COLUMNS:

La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!

SONIC:

¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos! ¡No hay nada que se le aproxime! El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE





DOMARK

En primera línea los vide

Si eres un jugador un poco observador, habrás notado que en algunas cajas de tus cartuchos aparece una etiqueta dorada con una "O" desmesurada en un nombre: Domark. Fundada en 1984 por Dominic Wheatley y Mark Strachan, esta sociedad, después de publicar su primer juego, Eureka, ha recorrido un largo camino. Domark estableció en 1987 un acuerdo con la empresa Atari/Tengen que entraría en vigor en 1992 (es decir, el pasado año) para establecer una red de distribución común de sus productos en USA y de desarrollo. Desde entonces, Domark y Tengen (la unión hace la fuerza) han conseguido grandes éxitos.

Domark y Tengen no ha creado muchos títulos para la Mega Drive, pero sí un montón para la Master System. Más tarde, y gracias a Domark, Prince of Persia, uno de los videojuegos con más carisma, entró arrasando en el mundo de las consolas de 8 bits. Citar también a Super Space Invaders, un juego mítico en su género, y, más recientemente, a Pit Fighter, un juego de lucha espectacular en todos sus sentidos.

En esta misma línea, y siempre para Master System, Tengen sacó Ms. Pacman y Klax. Como ya sabéis, tratar de hablar sobre videojuegos sin conocer el Pacman es como tratar de escribir un libro sin conocer la gramática o la ortografía. La Mega Drive, por su parte, recibió de Tengen no sólo un juego de reflexión como Klax, sino también títulos como Pacmanía, Hard Drivin, un simulador de conducción en 3-D, Pit Fighter, Paperboy, y el fantástico Dragon's Fury, el mejor flipper para consolas.

A partir de entonces, los nombres de Domark y Tengen no serían desconocidos, pero para no dejaros sin saber más, vamos a hacer un breve comentario de los próximos lanzamientos de estas dos firmas.

Mencionaremos primero Formula 1 Grand Prix, un programa de automovilismo (como su nombre indica) que saldrá para Mega Drive y Master System, y Road Riot, un juego de carreras de coches todo-terreno con el que podrás disfrutar en tu Mega Drive. No os preocupéis, que os daremos las mejores noticias y prometemos ampliar la información sobre estos dos cartuchos. Mientras tanto, para poneros a tono, vamos a presentaros los lanzamientos más cercanos.



a de ojuegos

El sumario:

JAMES BOND

para MASTER SYSTEM

INTERNATIONAL RUGBY

para MEGADrive

MIG 29

para MEGADrive

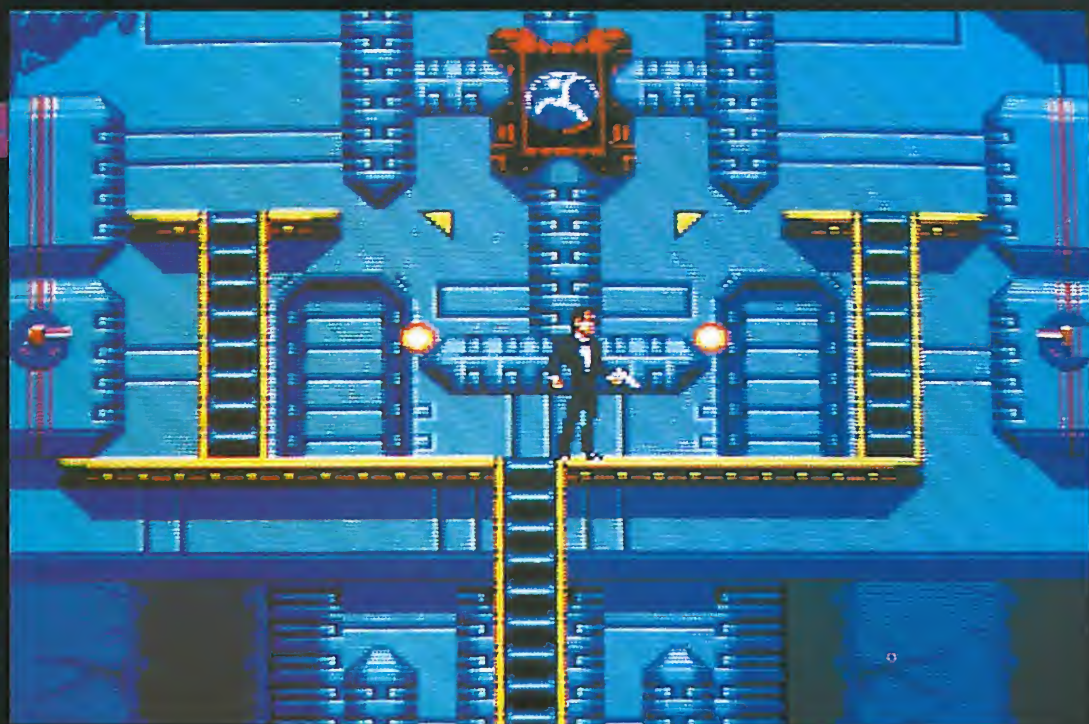
DESERT STRIKE

para MASTER SYSTEM





DOMARK



MAS

JAMES BOND



No confundas este juego con la versión desarrollada para la Mega Drive. Aunque se trata del mismo concepto y la misma realización y se trata, en ambos casos, de un juego de acción, los escenarios son diferentes en una y otra versión.

El infame profesor Greyen, un maestro de todo lo referente a lo diabólico, trata de hacerse con el control de todo el mundo. Con el fin de llevar a cabo su vasto y terrorífico proyecto, ha construido, en un lugar del Pacífico, una isla artificial (buen argumento para una película, ¿verdad?) en la que ha establecido un fructífero negocio de tráfico de armas gracias a sus

contactos. Desde su fortaleza insular proyecta el envío de una nave al espacio, equipada con un láser destructor. Desde esta estación espacial será capaz de acabar con cualquier objetivo de la Tierra con sólo hacer un gesto.

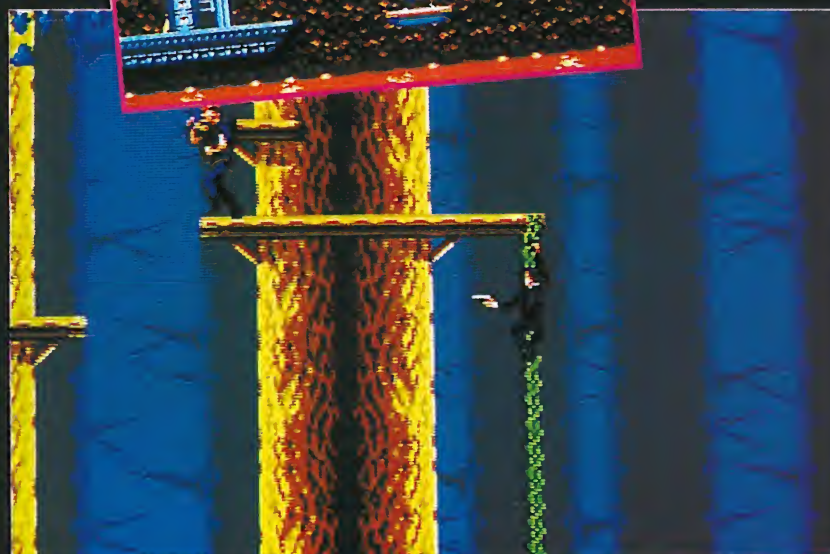
MI NOMBRE ES BOND... JAMES ¿COMO?

Los dirigentes de todo el mundo, después de una reunión secreta han enviado a sus mejores agentes del espionaje para terminar con este horrible complot, de forma que destruyan no sólo la nave y la isla, sino también al profesor. Este último no se ha

amedrentado y ha capturado a todos los agentes... Hoy en día sólo queda uno para llevar a cabo la misión: 007. La libertad del mundo entero recae sobre las espaldas de este agente, lo cual es un honor para un servidor de Su Majestad.

Está bien claro que, en esta ocasión, tú serás James Bond y que deberás ser más listo que Greyen. Tendrás que meter en cintura a su horda de servidores, entre los cuales se encuentran Jaws, el hombre de los dientes de acero, Bones y Oddjob, el oriental del sombrero asesino. El juego tiene doce niveles de acción jamesbondiana, repartidos en cinco misiones. Esto significa para ti: huir de los robots mecánicos; no dejarte atrapar por los francotiradores; destruir la esfera de plasma; evitar los giseros de

desarrolla según un rápido scroll multidireccional que permitirá una gran viveza y un ritmo frenético. Afortunadamente, no saldrás nunca sin tu Walter PPK (la pistola, claro)... Los enemigos a batir en ruta son numerosos, pero trata de economizar tu energía para los boss, quienes no caerán fácilmente. A Jaws, una montaña de músculos, no se le puede vencer de un único golpe.



agua y las bolas de lava; y... Esto sólo es una pequeña muestra de los múltiples peligros que tendrás que afrontar. Tendrás que acometer cuatro misiones diferentes más una quinta, cuando acabes las demás, en la que liberarás a los rehenes y evitarás que el profesor lance su nave espacial.

BOND SIN Q NO SERIA VERDADERAMENTE JAMES BOND.

Con el fin de ayudarte, encontrarás a lo largo de tu camino un montón de artilugios, creados por el célebre Q, como misiles, granadas, o bien elixires de vida suplementaria. ¿cómo podrías sobrevivir sin Q? La acción del juego se



INTERNATIONAL RUGBY

Half Time

MATCH STATISTICS

	ENGLAND	FRANCE
POINTS	15	8
TRIES	3	1
PLACE KICKS	0/3	0/1
POSSESSION	33%	66%
TERRITORY	88%	11%
PASSES	73%	100%
LINEOUTS	5	9
TACKLES	27%	24%

Press START To Continue

ENGLAND 15 DEVERGTE 08 FRANCE

Como ya comentamos en las novedades de la feria ECTS, gracias Domark, el rugby llega por fin a nuestras consolas. Hay muchos juegos de fútbol americano, pero el rugby se mantenía en un plano muy discreto. Por fin, este deporte tan maltratado sale de las tinieblas bajo el nombre de International Rugby. El fin es muy simple y si conoces un poco las reglas todo irá mejor y más rápido. Si, por el contrario, desconoces las reglas básicas e indispensables podrás aprenderlas sin dificultad con unas pocas partidas te pondrás enseguida al día. Correr hacia el ensayo, intentar la transformación, no dudar en probar las patadas (al balón) y no olvidar la regla principal del rugby: nunca pases hacia adelante. En pocas palabras, aprenderás todo lo referente a este deporte y podrás, en poco tiempo, jugar en el

modo competición, y para ser más exactos, en el Torneo de las Cinco Naciones.

EUROPA Y EL MUNDO DEL RUGBY

Si el mundillo del rugby no te resulta muy familiar, será lógico que te preguntes qué es el Torneo de las Cinco Naciones. Esta competición, en sí misma es bastante célebre, de modo que no nos eternizaremos en este tema. Cada año, los cinco mejores especialistas europeos en rugby se enfrentan para alcanzar la victoria y conseguir la copa. Estos cinco países, por si no los conoces son Inglaterra, Irlanda, País de Gales, Escocia y Francia. Destacar que el Torneo de las Cinco Naciones, después de mucho tiempo, ha cambiado de nombre. Ahora se conoce como la Copa de Europa y, aunque los participantes no son muy numerosos, se ha preferido esta denominación. El juego



MIG 29



Antes de empezar a hablar del juego, será mejor saber qué es un Mig 29, sobre todo para aquellos que anden un poco perdidos. El Mig 29 es un avión de caza originario de la antigua URSS, y es sin duda alguna el mejor de la serie de los Mig. Y todo esto al alcance de la Mega Drive.

En otras palabras, te convertirás en el piloto de uno de los aviones más rápidos y mejor armados del mundo de toda la historia de la aviación.

DOMARK

UGBY



en sí no se limita al Torneo de las Cinco Naciones, ya que también es posible acceder al Campeonato del Mundo o a una competición llamada la Triple Corona. Puedes elegir llevar la famosa camiseta de los Old Blacks o participar en otro equipo, todos ellos dentro de la élite mundial. Seis equipos, los mejores del momento. Una vez en el terreno de juego, a través de un scroll vertical, dirigirás a tus quince jugadores y tratarás de conseguir el ensayo. Al final del partido, las estadísticas te permitirán analizar tus actuaciones. Las estadísticas son, sin duda, la mejor manera de progresar en este juego, ya que conociendo tus fallos, será más fácil remediarlos. El manejo no es nada complicado, porque los botones A y C te permitirán ejecutar los pases a izquierda y derecha, y el botón B te

servirá para lanzar el balón, atraparlo, etc. También al empezar el juego podrás elegir el tipo de estrategia a seguir. Tus jugadores se pondrán en formación al oír el silbato del árbitro y sólo tendrás que jugar.



TOP GUN EN VERSION URSS

Nos encontramos en pleno Oriente-Medio, ni más ni menos, gracias a Domark. Las tropas del general Hasouz, del país de Arzaria, han invadido la capital de Sautar, considerado uno de los mayores países productores de petróleo. Evidentemente, no es casualidad que esto te recuerde a un célebre acontecimiento que sucedió no hará mucho tiempo... Después de esta invasión, el general Hasouz se encuentra en posesión de

un cuarto de la producción mundial de petróleo. Las Naciones Unidas no pueden hacer otra cosa que negarse a este atropello tanto a nivel económico como a nivel humano, y enviarán las fuerzas de la ONU al lugar. Pero no estarán solos, los países soviéticos también han enviado muchos hombres; se sobrentiende que allí sólo están los mejores. A bordo de tu Mig 29 deberás volar por encima del territorio conquistado por el tirano general, en nombre de las





MEGADRIIVE MEGADRIIVE MEGADRIIVE

COMARK

Naciones Unidas y de la Libertad de los pueblos.

¡MISION HUMANITARIA A BORDO DE UN MIG 29!

El juego comienza de noche, por encima del desierto o del mar, donde descubrirás paisajes en 3D y enclaves sitiados de enemigos que deberás liberar. Antes de partir, en una sesión de "briefing", tu comandante te dará las últimas instrucciones y los principales objetivos de la operación. Tu misión consiste en introducirte de manera rápida y eficaz en las líneas enemigas. En tiempo de guerra, no existe cuartel general (es una regla y un consejo). Una misión se te puede presentar de la siguiente manera: 1) destruir los radares rápidamente



antes de penetrar; 2) destruir las instalaciones eléctricas para dejar a tu enemigo sin energía; 3) destruir las pistas de aterrizaje para que no te puedan perseguir los aviones enemigos; 4) apuntar directamente al Cuartel General con el fin de crear la confusión y el pánico en tus enemigos. De todas formas, en cada misión tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos. No dudes en destruir primeramente los radares.

¿DUELOS EN EL SAHARA?

Se trata de uno de los aspectos del juego. Mig 29 es sin duda un juego que se recrea en la simulación. Presta atención siempre a los instrumentos de tu cabina, controla la altitud, las armas, la posición... Para que resulte mejor, podrás cambiar de vista en pleno vuelo y ésta es la mejor manera de controlar el panorama y a los posibles enemigos eventuales. Hay un



montón de opciones y posibilidades facilitadas desde tu mando. El juego está tan bien diseñado que si seleccionas el menú de opciones, se activa la pausa automática, para poder reiniciar en el lugar exacto en el que estabas. No te mueras de miedo en los combates si dos o tres aviones tratan de derribarte. Si lo piensas con calma, hay un millar de formas, de opciones y de soluciones para ejecutar en menos de tres segundos.

UNA SIMULACION MAS QUE UN JUEGO

Los decorados y los enemigos están representados en 3-D para conseguir el máximo realismo y animados con gran rapidez, con el fin de lograr la impresión de velocidad necesaria para una simulación de Mig 29. Se te pasarán las horas sin sentir y podrás comprobar que no se trata de un juego de arcade sino de una simulación que seducirá a todos los amantes de la aeronáutica militar. En combate, lanzarás cebos térmicos para que los misiles enemigos no impacten en tu aparato. En pleno vuelo, podrás reabastecerte de combustible. Todas estas técnicas las podrás ir adquiriendo con la práctica y con un poco de entrenamiento llegarás a ser invencible. Un juego esperado, en la línea del F-22 Interceptor, que se aprovecha de sus ventajas y elimina sus inconvenientes.

Uno de los grandes éxitos para Megadrive llega por fin a vuestras Master System. Volverás a estar en el Golfo, pero no a bordo de un Mig 29, sino en un helicóptero de lo más espectacular. Pilotando un AH-64 Apache deberás rescatar a los rehenes secuestrados por un tirano casi satánico, el general Kilbaba, en pleno Golfo.

EL HELICÓPTERO ES LA ÚLTIMA POSIBILIDAD

Armado con algunos Hellfire, misiles especializados en traspasar blindajes, con una metralleta y unos cuantos misiles de largo alcance, deberás destruir los radares, los lanzadores de SCUD, tanques, helicópteros, etc. Siguiendo un scroll multidireccional, igual que en la versión de Megadrive, tu helicóptero sobrevolará las líneas enemigas para tratar de ayudar a los prisioneros.

Encuétralos y rescátalos lo antes posible. Un total de 27 misiones diferentes te permitirán demostrar tu valía como guerrero.

Desert Strike no es un shoot them up donde lo único que tienes que hacer es destrozarlo todo sin discriminación.

Abordar un campo lleno de centinelas donde un par de tanques están de vigías no es algo fácil.

EL OJO DE LINCE DEL APACHE

Los fans del gatillo estarán contentos, ya que 27 misiones no se terminan así como así.

Pero atentos porque las municiones no son ilimitadas, deberás econo-

DESERT STRIKE



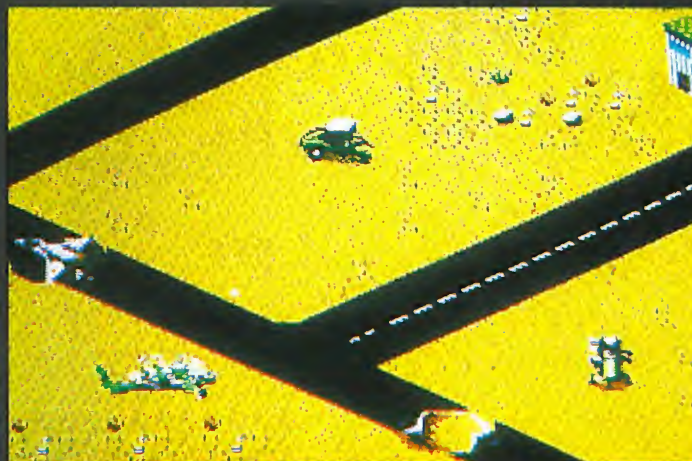
mizar en tus disparos.

Si te quedas sin municiones antes de acabar la misión y sin cumplir tus objetivos, estás perdido.

Pero para ayudarte en tu tarea, hay reservas de misiles y de fuel disponibles en todas las misiones... deberás encontrarlas por ti mismo y aprovecharlas muy bien.

Además normalmente estas reservas extra están muy bien camufladas. ¡Tienes la acción servida! También dispones de un plano de situación para poder elaborar una mínima estrategia.

Desert Strike para Master System es una mezcla de acción y de estrategia militar que hará sucumbir a más de uno.



Regalo



10 CONSOLAS GAME GEAR



**100 RELOJES
DE PARED SONIC II**



NO LOS DEJES ESCAPAR... Miles de regalos i

Al comprar cualquier juego SEGA*, pide una TARJETA DE PARTICIPACION. Deberás rellenarla con tus datos personales y los de tu establecimiento habitual (donde lo has adquirido). Envíala al aptdo. de correos indicado en la misma, adjuntando el código de barras del juego que has comprado. Las primeras cartas recibirán un fabuloso REGALO SEGURO:

MAS DE 8.000 SUPER REGALOS TE ESPERAN

Los regalos se entregarán por orden de llegada: 10 CONSOLAS GAME GEAR, 100 RELOJES DE PARED SONIC II, 150 COLECCIONES DE PINS, 1.000 MOCHILAS BACK PACK, 2.000 CAMISETAS Y 5.000 COLECCIONES DE SUPER ADHESIVOS. Además, todas las cartas recibidas participarán en el sorteo de estos fabulosos premios: 30 MINICADENAS, 20 BICICLETAS MOUNTAIN BIKE y 10 TELEVISORES 14".

Esta promoción será válida desde el día 16 de Abril hasta el 30 de Junio de 1.993. El sorteo se realizará ante Notario del Ilustre Colegio de Madrid el día 10 de Julio. Los resultados se comunicarán a los ganadores y serán publicados en revistas especializadas.

seguro



**1.000 MOCHILAS
BACK PACK**

**150 COLECCIONES
DE PINS**



2.000 CAMISETAS

y sorteo de ...



30 MINICADENAS



**20 BICICLETAS
MOUNTAIN BIKE**

te esperan!



10 TELEVISORES 14"

SEGA

*Serán válidos todos los títulos, excepto los siguientes: Mickey Mouse II Land of Illusion (M.S.); Batman Returns (M.S.); James Bond 007 The Duel (M.D.); Global Gladiators (M.D.-M.S.-G.G.); Flash Back (M.D.); Streets of Rage (M.S.); Street Fighter II (M.D.); Battle Toads (M.S.); Cool Spot (M.D.); Jungle Strike (M.D.).

¡Hola amigos!
Por vuestras
cartas hemos
sabido que no
conseguís
llegar al final
de este
maravilloso
juego. Pero
Megaforce va a
solucionaros el
problema,
porque no
solamente os
vamos a daros
los códigos,
sino también la
manera mejor
de obtener
todos los
bonos. Lo
mejor que
puedes hacer
es leer
atentamente
este dossier y
ponerlo en
práctica
rápidamente.

EMERALD HILL ZONE



Y además
conseguirás
una vida
justo ahí.



SONIC THE HEDGEHOG



Párate en la plataforma que está delante de los loopings, así Sonic podrá pasarlos.



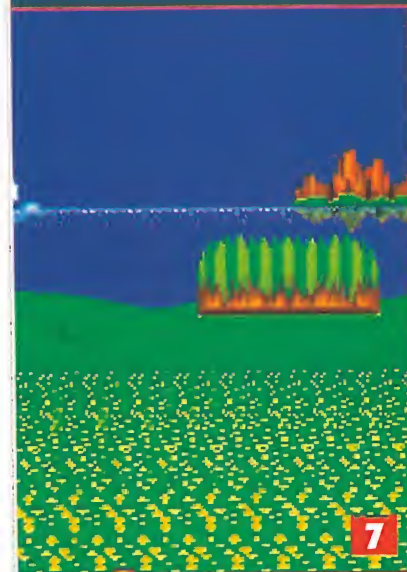
En este lugar debes saltar para acceder a un resorte especial...



Continúa hacia la izquierda, con el fin de sobrepasar los loopings.



...en este escondite encontrarás un montón de anillos.



Ve por las plataformas para no caer despedido en los loopings.

STAGE 2



Llegarás a unos lugares que pensabas inaccesibles.

UN PEQUEÑO REGALO

Lo primero de todo debes acceder al Menú de sonido y escuchar las siguientes músicas: 19, 65, 9, 17 (presionando el botón C para poder oírlas enteras).

Luego, pulsa el botón de Start y podrás empezar. En los titulares cuando veas a Sonic y a Tails, presiona A y Start al mismo tiempo. Verás una pantalla secreta desde la que podrás elegir nivel, pero debes escuchar estas músicas: 4, 1, 2, 6. Si oyes una pequeña melodía querrá decir que lo has hecho bien. Empezarás el juego con 50 anillos, y además te sorprenderá comprobar que Sonic actúa de una manera un tanto especial... N.D.L.R. Este es el código para que Sonic funcione de una manera genial y por eso verás que los colores de nuestro protagonista son un poco especiales en este reportaje.

SONIC 2

THE HEDGEHOG



SONIC 2 THE HEDGEHOG



En este salto de agua, te encontrarás un escondite lleno de anillos.



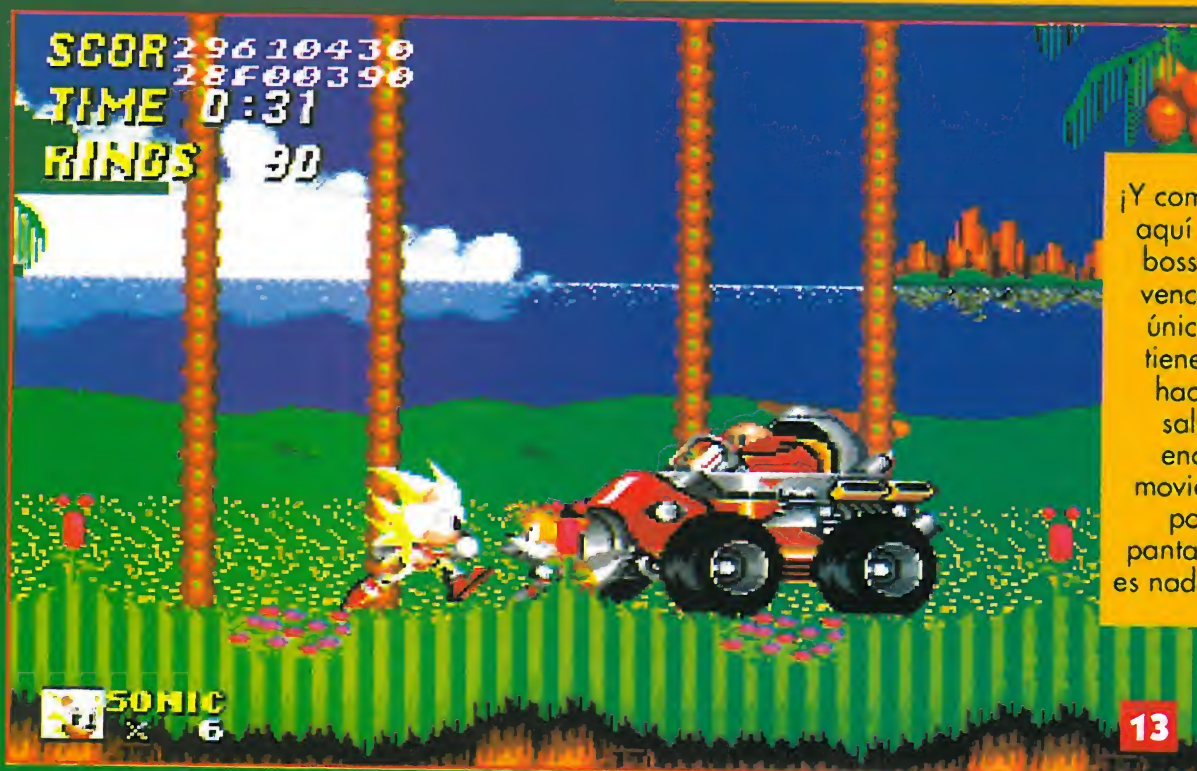
Después de un túnel que está camuflado detrás del primero, Sonic encontrará una vida extra.



Observa atentamente la foto y también tú encontrarás este pasadizo secreto.



Esta plataforma sólo es accesible con las botas, ya que darán a Sonic la velocidad necesaria para poder saltar las dos plataformas flotantes.



¡Y como no!... aquí está el boss. Para vencerle lo único que tienes que hacer es saltarle encima moviéndote por la pantalla. No es nada difícil.

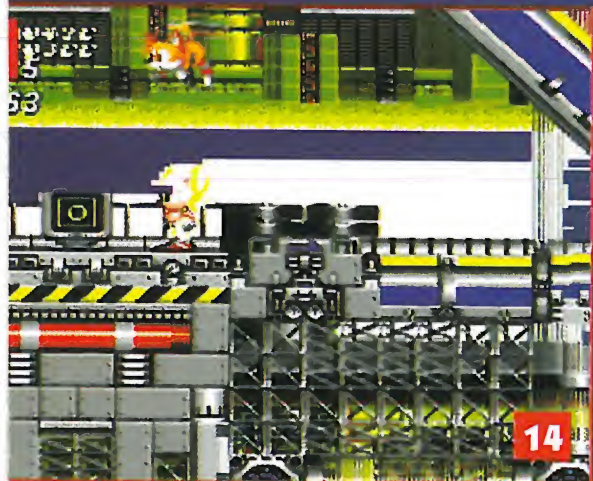
CHEMICAL PLANT ZONE

STAGE 1

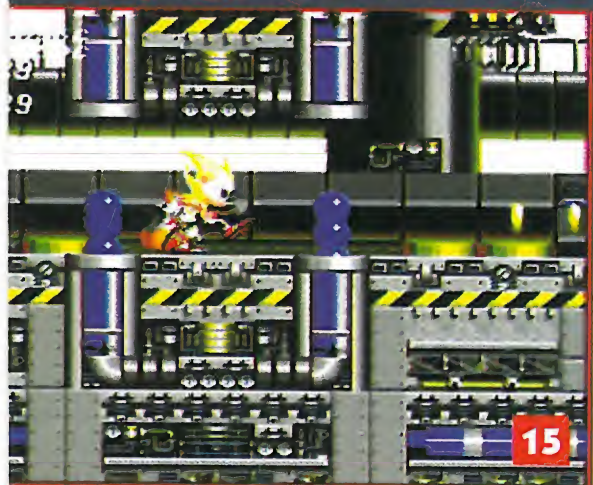


STAGE 2

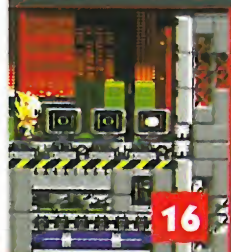




Aquí deberás pasar con mucha habilidad porque de lo contrario activarás los resortes. Si no fallas, tu recompensa serán los anillos.



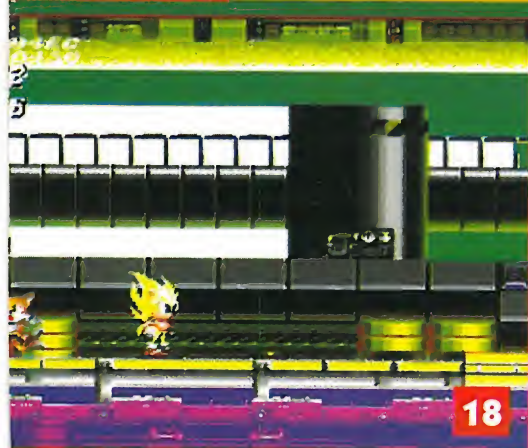
De estas bolas debes huir como de la peste, porque aunque parecen inofensivas, matarán a Sonic enseguida.



Si eres lo suficientemente hábil como para evitar el resorte después de la rampa, podrás moverte libremente y acceder a los bonus, pero cuidado con las arañas que están al acecho.



Aquí hay una vida un tanto difícil de alcanzar. Pero la solución es la siguiente: tírate desde arriba para aprovechar el impulso del looping y así poder realizar un gran salto.



Esta vez, el boss es un poco más difícil de vencer. No te pares cerca de los extremos de la pantalla, porque te golpearán las plataformas. Después ataca a Robotnik y espera a que se llene el frasco para luego tirárselo encima.

AQUATIC RUIN ZONE



Sumérgete en lo más hondo y entra en el tronco hueco: contiene un montón de anillos ocultos.



Al empezar el nivel, hay algunas cosas escondidas en el agua al lado de los postes que lanzan flechas.



Pasa por encima, para descubrir un interesante resguardo.



¡Cómo no! El boss de turno. Para vencerlo algo muy simple: salta encima de los postes que sobresalgan de la tierra. Ahora no tendrás que esquivar las flechas.

SONIC 2 THE HEDGEHOG



CASINO NIGHT ZONE



Entra en una de las máquinas infernales con el fin de obtener muchos anillos.



Detrás del cubo está la invencibilidad. Para conseguirla, deberás correr delante del cubo.



Justo después del primer looping, salta a la izquierda para conseguir las botas.



Déjate caer entre los dos flippers, y obtendrás muchos bonus.



En un pasadizo secreto encontrarás un cubo azul, sigue avanzando hasta el final y descubrirás una vida. Pero ten cuidado con el cubo, ya que tratará de borrarle del mapa.



Debes ayudar a Robotnik a cerrar el Casino. Deberás hacer uso de la velocidad más supersónica que tienes, es la única manera de evitar los dolorosos proyectiles que te lanzará.

HILL TOP ZONE

STAGE 1



Coge el resorte amarillo para poder acceder a la plataforma donde encontrarás un bonus de invencibilidad.



¿Acaso pensabas que sólo había anillos aquí? Pues no, en el pasillo secreto hay todavía más.



¿Un lugar de descanso? Bueno, para saber dónde está debes encontrar la segunda barquita, pero no seas despistado.



STAGE 2

Salta en oblicuo sobre el muelle para alcanzar el looping. Podrás así vencer el boss con tus grandes saltos...

MYSTIC CAVE ZONE

STAGE 1

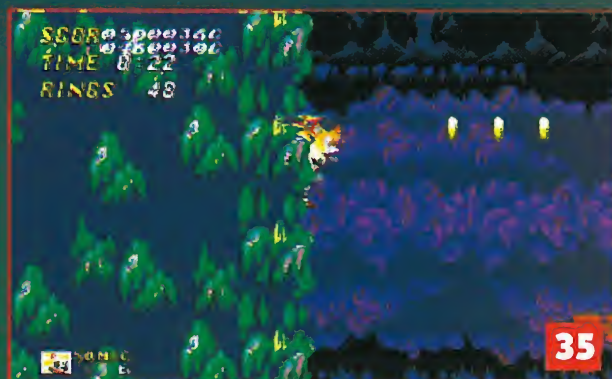


Salta al puente de la izquierda y descubrirás a dos de tus amigos: la caja de los anillos y los monitores.

STAGE 2



Déjate caer en el hueco y descubrirás con alegría un bonus de invencibilidad...



Escucha atentamente: Sonic puede atravesar las paredes. Así es como encontrará este pasadizo secreto. Estate atento al atravesar el bosque que verás de frente.



SONIC 2 THE HEDGEHOG



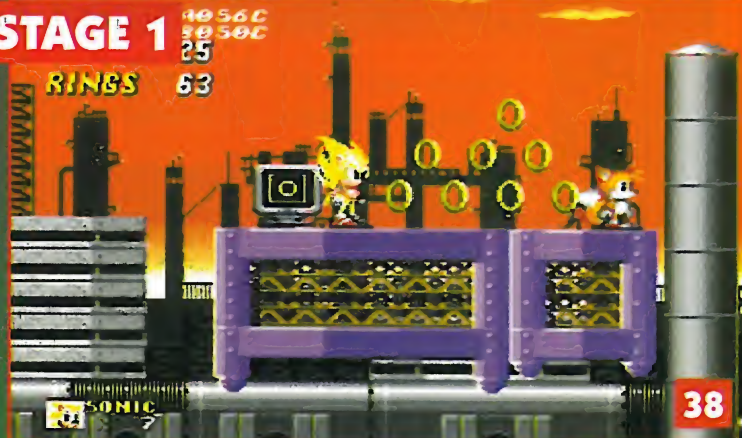
¿Te atreves a capturar esa vida? Sí, pues salta en el muelle con mucho cuidado para no caer al precipicio.



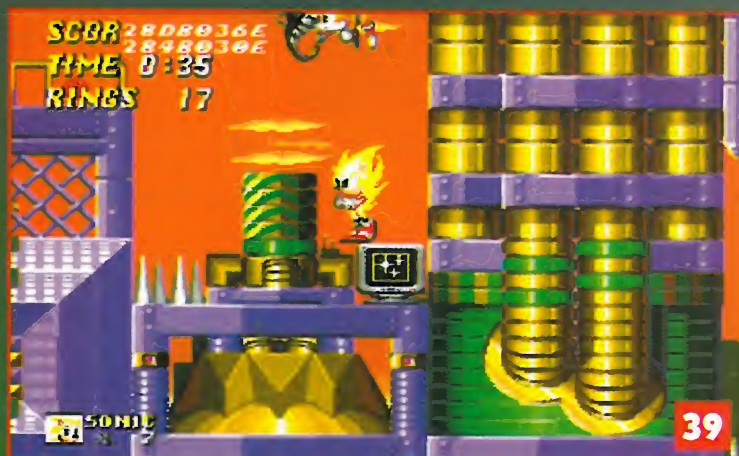
El boss te envía estalactitas, evítalas contraatacando a gran velocidad y no se resistirá.

OIL OCEAN ZONE

STAGE 1



Justo debajo de los ventiladores hay un montón de anillos. ¿Cómo capturarlos? Valiéndote del aire que generan para planear y atraparlos.



No dudes en agacharte para pasar por debajo del reactor de aire comprimido porque hay un bonus de invulnerabilidad.



Al lado del globo, hay un bonus. Trata de bajar utilizando todas las piezas posibles aunque no parezcan modos de transporte convencionales.

STAGE 2

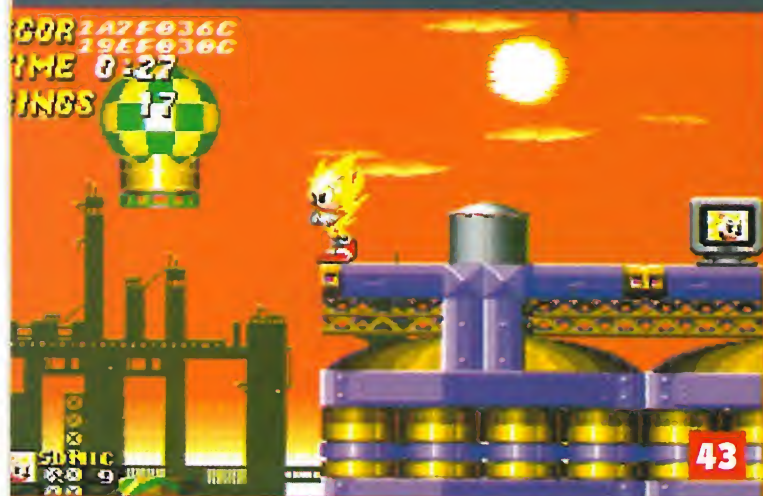


Después de pasar una catarata de petróleo, Sonic deberá utilizar correctamente las corrientes de aire para acceder a las botas.

METROPOLIS ZONE



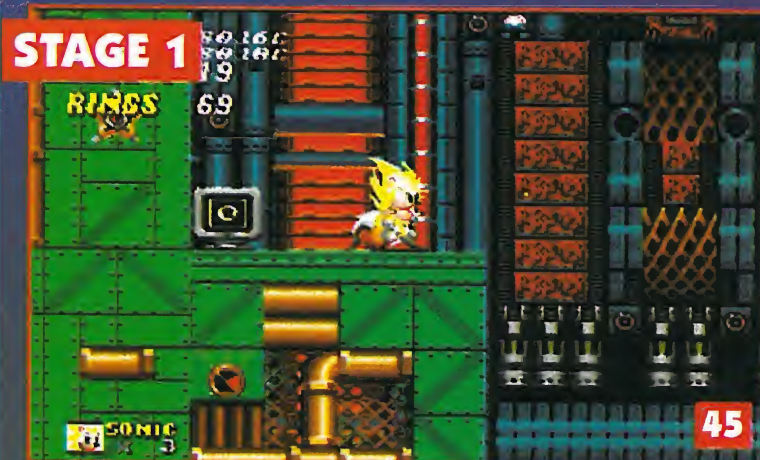
Después de haber bajado por una plataforma dorada, al lado de uno de los globos, encontrarás un bonus de invencibilidad.



Hay una vida más que conseguirás rodeando las corrientes de petróleo y los ventiladores.



Este boss es muy duro de pelar. Sáltale encima porque cuando lanza su tentáculo es demoledor y así conseguirás evitar sus rayos. Presta especial atención al fuego azul que sobresale del suelo.



Justo después de la primera bajada, trata de no parar para así capturar muchos más anillos.



Trata de mantener tu trayectoria lo más recta posible en los pasillos de muelles, para llegar a la derecha y encontrarás así un bonus vital.



Cáete para obtener invencibilidad al lado del segundo tornillo.

SONIC 2 THE HEDGEHOG



STAGE 2



Ya está, al lado del primer engranaje hay diez anillos.

STAGE 3



Déjate caer inmediatamente y ve a la izquierda para alcanzar las piezas de maquinaria.

Yendo hacia la izquierda, después del túnel de muelles, encontrarás un escudo, muy útil...



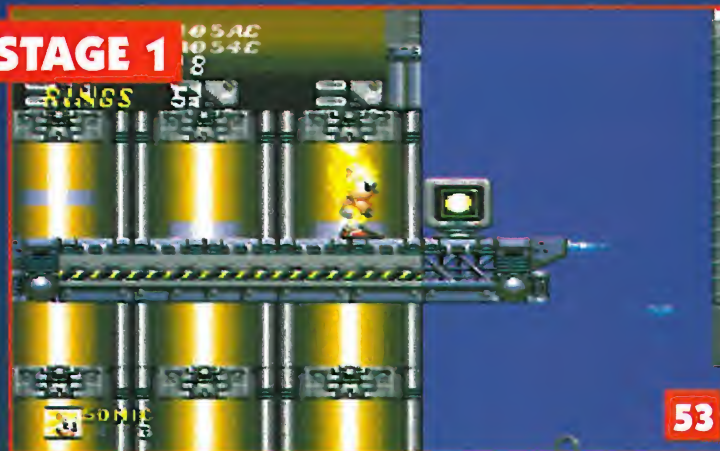
Después del segundo engranaje de la segunda tanda, abajo a la derecha, hay un bonus salvavidas.

Pelea con el boss alejándote de sus bolas y salta cuando sólo graviten sobre su base.



WING FORTRESS ZONE

STAGE 1



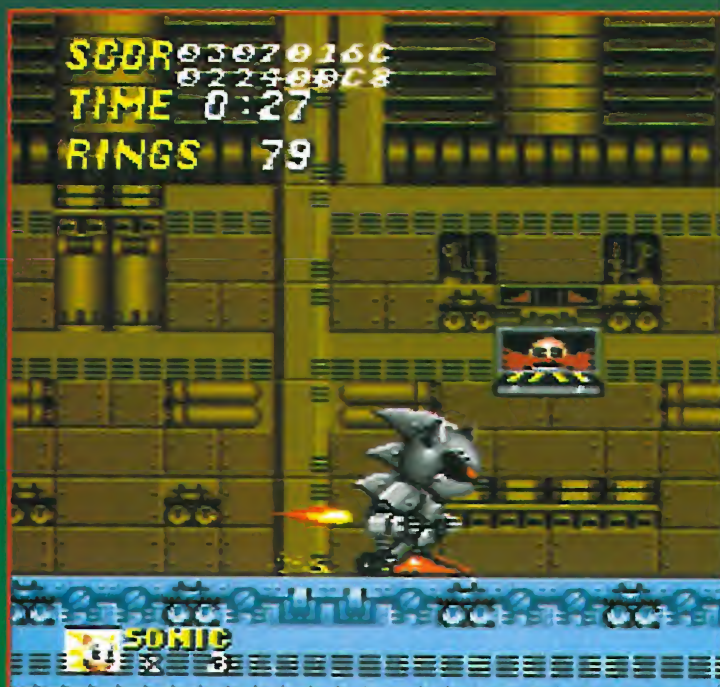
Después del primer pollo, salta sobre la plataforma de abajo y encontrarás un escudo.

SCORE 282302CE
TIME 0:14
RINGS 101



Un poco más lejos, valiéndote del aire podrás conseguir algunos anillos algo difíciles de coger.

DEAD EGG ZONE





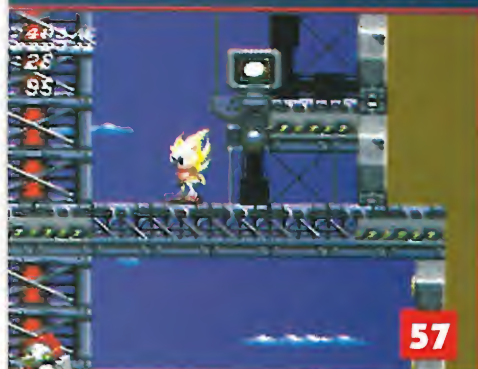
54

En las últimas plataformas hay muchos bonus, al lado del alerón.



55

¡Un salto! ¡Una vida!



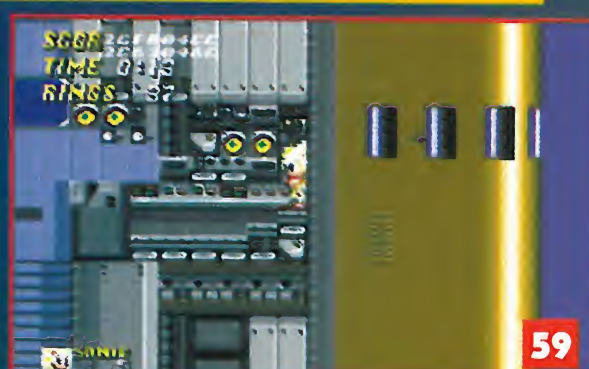
57

Después de las primeras vigas, hay objetos muy interesantes, entre ellos un escudo.



58

¡Otro boss! Para desterrar a este innoble individuo, deberás chocar contra él únicamente cuando se abra, y evitar el rayo que lanza. Trata de que no te coja en las plataformas porque no tendrás escapatoria posible. Lo mejor es quedarte en una esquina y atacar a su ojo varias veces y luego otras tres desde el otro lado.



59

Ve deprisa, en la cabina de la nave hay una vida escondida.



60

¡Por fin has conseguido llegar hasta aquí! Para vencer a tu gran oponente, ataca antes de que él lo haga, ya que una vez que se ha puesto en marcha es demoledor. Sáltale por encima cuando se transforme en bola, y una vez recupere su forma golpéale una y otra vez hasta acabar con él.



61

¡Dossier realizado por el "Speede" de la redacción!

La emoción está servida. Este último boss es el peor, pero una vez consigas llevar a cabo esta estrategia lograrás acabar con él para siempre. Espera a que salga de la pantalla y reaparezca por el suelo. En ese preciso instante, mientras está inclinado, salta sobre su espalda una vez, luego vuelve a hacerlo... Podrás ver el final de este misterioso juego.

ZAPPING



El problema de las plataformas en *Global Gladiators* es que son orgánicas y no muy estables, y es fácil que una vez que te has subido en una te veas con los pies en el aire.

LOS ENEMIGOS QUE DEBES EVITAR



MacD Global G



Parece que estamos en las olimpiadas de invierno: el cielo, la nieve, las montañas...



Parece que una vez más la ecología sirve de excusa a los desarrolladores de juegos para crear un cartucho destinado a la Mega Drive de Sega. En esta ocasión, la firma editora es Virgin Games, el juego en cuestión es Mac Donald's Global Gladiators, y la misión de sus dos protagonistas es luchar contra la contaminación, limpiando nuestro mundo de porquerías, bichos y otras cosas que lo ensucian.

Y para evitar que esta delicada misión se convierta en un deber aburrido, los técnicos de Virgin se han encargado de dar al juego una calidad gráfica intachable, como si se tratara de dibujos animados, y una serie de elementos que aseguran la diversión en todo momento, elementos que van desde la música a los movimientos de los protagonistas y de sus enemigos, o los gestos a veces desvergonzados de nuestros héroes. Para empezar, y antes de entrar de lleno en la aventura, el jugador tiene que probar su habilidad reciclando tres tipos de materiales, una vez que ha elegido su papel

entre Mic y Mac, dos chavales preparados por igual para combatir la polución por donde la haya y que sólo se distinguen por el color de la piel: uno es blanco y otro negro.

El resto de la historia la imaginas: ir recorriendo los doce niveles que hay agrupados en cuatro mundos distintos, moviéndote entre las plataformas y disfrutando de unos decorados magníficamente recreados. Tanto los colores como la definición de los dibujos merecen un sobresaliente tan grande como la animación, fluida y realista donde las haya. El movimiento de los personajes (y hablamos también de los enemigos) es muy variado, y se controla a la perfección, lo que produce una animación estupenda y una facilidad de manejo muy alta.

No hay que olvidar, además, que estamos ante un juego de plataformas algo particular, en el que existe una dimensión adicional a los clásicos juegos de progresión con vista de perfil, y es la de ir en busca de los objetos que están por casi todos los sitios. Nos encontramos así con una serie de plataformas no lineales, con un montón de obstáculos y objetos que hay que recoger, unos cuantos enemigos a los



TIPS...TIPS...TIPS

Avanza muy atento, porque descubrirás plataformas invisibles que te lanzan por los aires. Lo único que debes hacer es subir a otras plataformas del mismo tipo, y los objetos inalcanzables estarán a tu disposición.



que eliminar y unos héroes que, aunque pueden correr casi más que Sonic, a veces deben ir con tiento y pensar cómo hacer cada cosa.

Como ya se ha dicho, la misión de Mic (o Mac, a tu elección) es recorrer los cuatro mundos, envueltos en una contaminación ácida, nuclear y urbana, y limpiar cada uno de los doce niveles totales de cualquier enemigo existente, recogiendo al tiempo todos los logotipos de Mac Donald's. Cuando tengas un número suficiente, debes llevarlos a Ronnie Mac Donald's, que se encuentra al final del nivel, quien los cuenta y decide si puedes pasar al nivel siguiente, para seguir luchando contra monstruos pegajosos, saltando de plataforma en plataforma y aventurándote por bosques y lagos llenos de peligros.

Donald's Gladiators

MacDonald's Global Gladiators

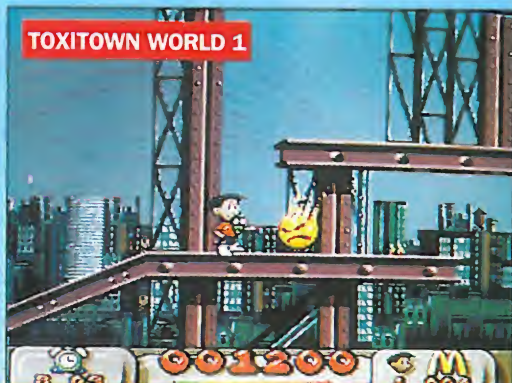
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

LOS NIVELES DE



MUNDO 1

Este mundo te rodea de un ambiente viscoso, lleno de seres pegajosos y babosos. Hay bichos escurridizos, cuevas deslizantes y plataformas llenas de suciedad, y deberás luchar contra miles de enemigos fantasmagóricos.



MUNDO 3

Como puedes observar, este mundo es una ciudad industrial, lugar ideal para el polvo y la suciedad. Ten cuidado con algunos enemigos, te lanzan llamas vivas que te persiguen o una especie de alfombras rodantes que te impiden avanzar.

LOS MOVIMIENTOS DE



MIC Y MAC, LOS DOS HEROEES

Uno de ellos es negro, el otro es blanco, pero ambos tienen las mismas características: luchan contra la contaminación y les encantan los Mac Chicken. Puedes jugar con el que quieras de los dos, eligiéndolo al principio del juego, en Opción.



UN GLOBAL GLADIATOR PUEDE...



...DISPARAR



...SALTAR



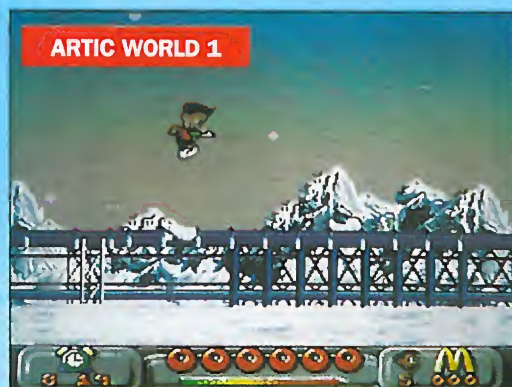
...CORRER

GLOBAL GLADIATORS



MUNDO 2

El bosque es un escenario más pacífico que el mundo anterior, y el ambiente está más calmado. Pero no te fíes de las apariencias, porque hay un montón de cosas vivas, cosas en las que han sido transformados los animales que vivían antes en el bosque.



MUNDO 4

¡Vaya papeleta! Ahora resulta que también tienes que ir a los gélidos mundos del Polo Norte, y enfrentarte a los monstruos que se esconden entre los hielos, las estalactitas y las estalagmitas.

LOS GLADIATORS



...TRANSFORMARSE
EN ESQUELETO



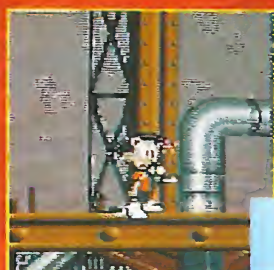
...ASOMBRARSE DE
ANDAR POR EL AIRE



...ABURRIRSE
CUANDO NO LE
HACES CASO



...CAERSE



...ESTAR UN POCO
"MAREADO"

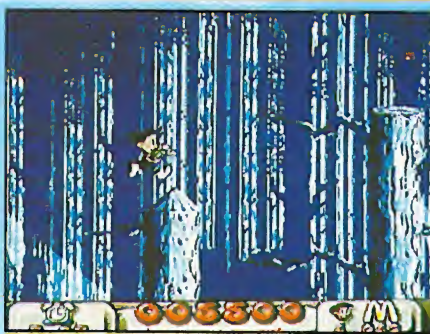




Las estalactitas son tan grandes que no vemos a Nick cuando salta detrás de ellas.



No pierdas la oportunidad de coger estos corazones, porque podrás recuperar la energía que te falta.

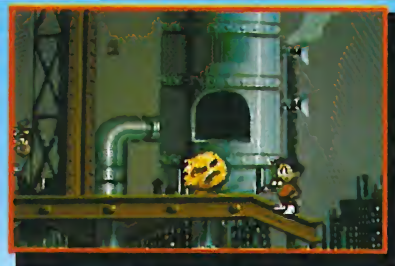


Ten cuidado para no volver a caer sobre ese tronco cuyo extremo tiene forma de pico, sería malísimo para tu salud.



Las pirañas abundan por donde haya un poco de agua, así que... si no estás muy seguro de dónde están, sal cuanto antes de estos lugares.

MacDonalD's Global Gladiators



SONIDO

Los temas musicales son, además de variados, muy entretenidos, y los efectos sonoros son de una calidad impresionante.



GRAFISMO

Los gráficos son muy buenos, y los colores están bien conseguidos. Además, los escenarios tienen la variedad adecuada.



ANIMACION

La animación es irreproachable, tanto en los sprites como en el scroll, que es multidireccional.



MANEJABILIDAD

El personaje responde a la perfección a cualquier mandato del jugador.

MAQUINA MEGADRIE

EDITOR
VIRGIN GAMES

TAMAÑO DEL CARTUCHO
8MB

GENERO: ACCION

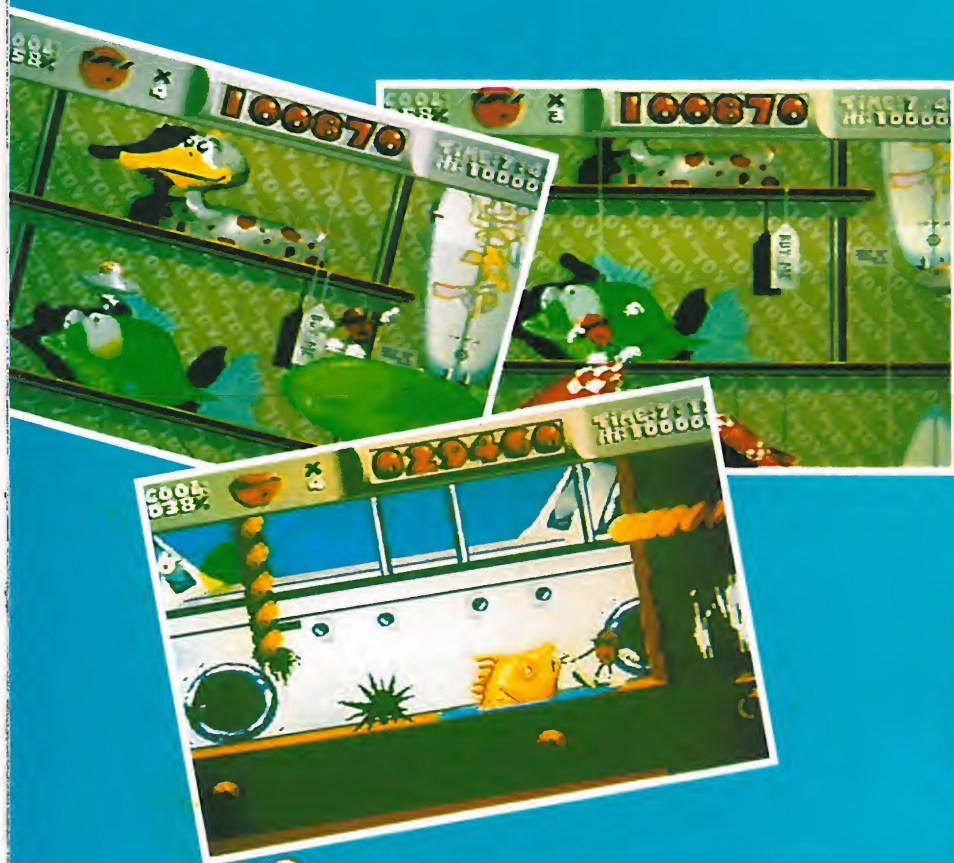
NIVEL DE DIFICULTAD
3

DIFICULTAD
MEDIA

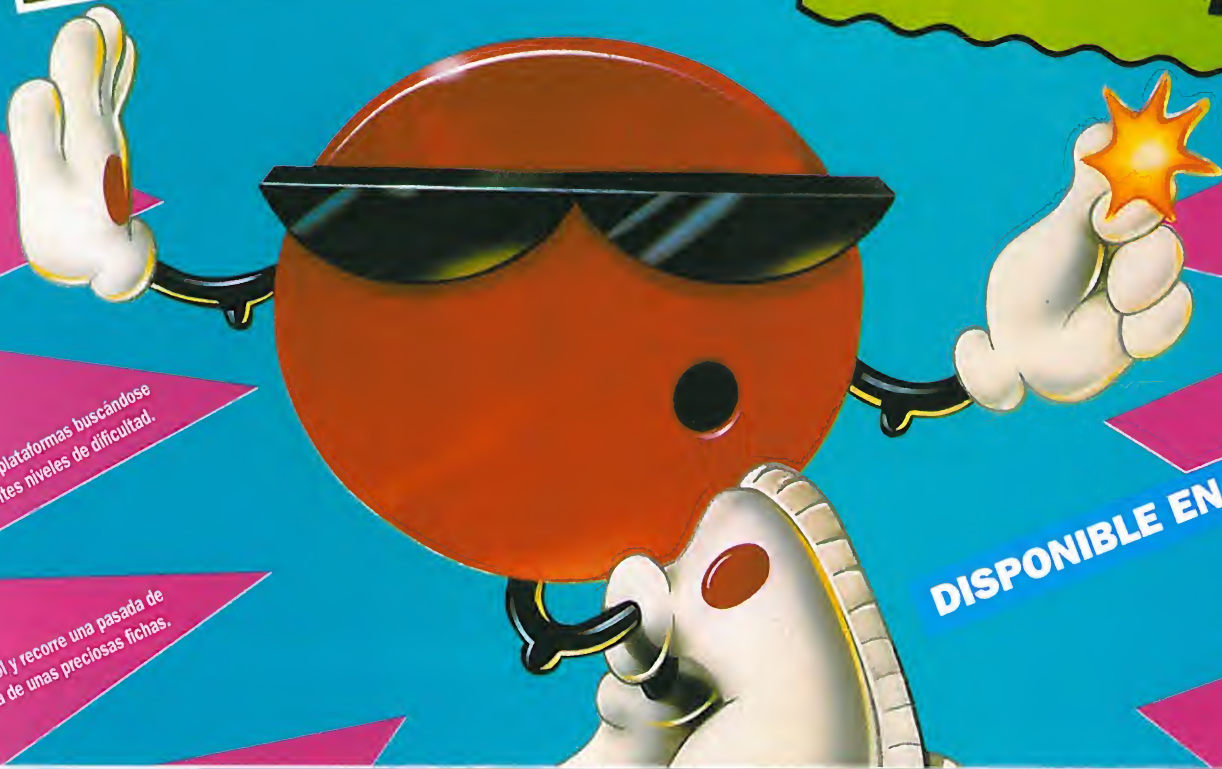
NUMERO DE JUGADORES
1

NOTA
GLOBAL

96



COOL SPOT



La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad.

Ponte las gafas de sol y recorre una pasada de ambientes en busca de unas preciosas fichas.

DISPONIBLE EN MEGA DRIVE

SPOT. ¡TODO UN FICHAJE!

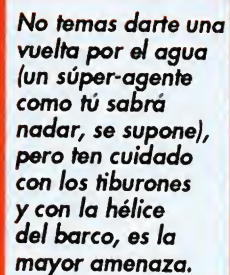
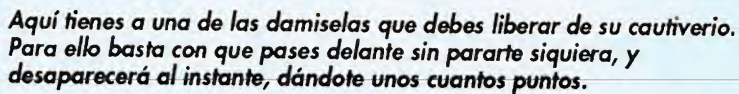
Sus gráficos te deslumbrarán. La realidad te persigue por alucinantes pantallas.

Pero recuerda... ¡los cangrejos también se comen!

SPOT, tu fichaje de lujo.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE



Después de llegar con su propulsor dorsal, Bond tendrá que infiltrarse en el interior de un barco, que en realidad es una auténtica fortaleza, y empezar a liberar jovencitas seductoras. Hasta aquí va bastante bien la cosa, y la misión no parece que vaya a complicarse demasiado, salvo si no consigues encontrar la bomba que debes

BOND, JAMES BOND

"Mi nombre es Bond, James Bond"... Con esta frase, las mujeres caen a los pies de nuestro héroe,

un agente secreto al servicio de su majestad británica con un aspecto físico nada despreciable, y unos atributos que hacen perder la cabeza a casi cualquier fémica (y

Una de tus "mini-misiones" consiste en recoger esa bomba (arriba, a la izquierda, sobre el barco), y ponerla un poco más alejada, para que estalle en el panel de mandos.



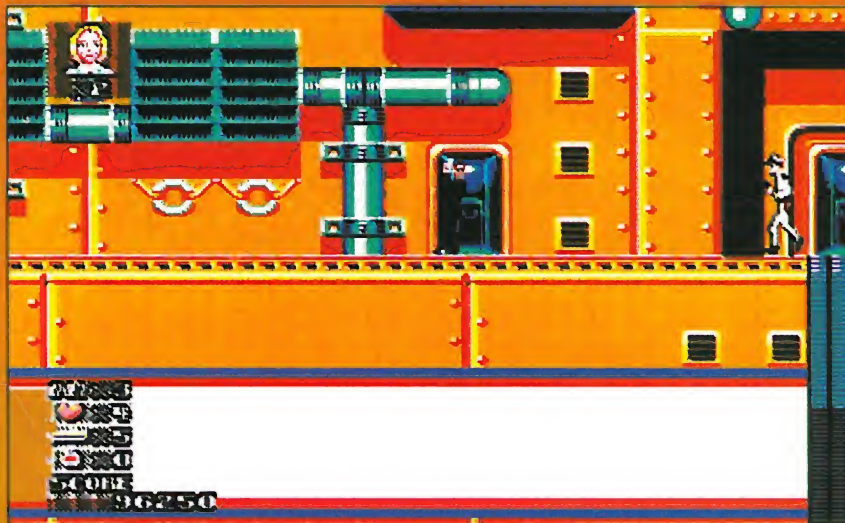
Hay un truco para que no te puedan matar en el primer nivel: quédate en cucullas cuando aparezcan tus enemigos, y así no podrán darte por mucho que disparen (nunca se agachan), mientras que tú sí les das.



BOND
"Mi nombre es Bond, James Bond"... Con esta frase, las mujeres caen a los pies de nuestro héroe,



JAN



Escondido en este refugio, las balas de tus enemigos no podrán darte. Sal en el momento oportuno y mata a los malhechores que hay en la esquina.



si no lo crees, no tienes más que echar un vistazo al juego). Pero su aspecto de galán no es precisamente la mejor arma contra los rufianes; para ellos tiene preparada su afamada pistola, Walther PPK (ya que se ha dejado en el garaje la Lotus Esprit que lucía en La Espía Que Me Amó y en Sólo

Para Tus Ojos). Con ella en la mano, irá avanzando mal que bien entre peligrosos individuos, matando a cuantos sea necesario para abrirse camino y sobrevivir en este ambiente que cada vez se llena más de malhechores, que surgen de todos los rincones.

¡VIVA JAMES BOND!

El cartucho tiene algunos detalles poco conseguidos, que no podemos pasar por

alto. Por ejemplo, los decorados no varían demasiado, y más teniendo en cuenta que hay muy pocas misiones que cumplir, por lo que pueden aburrir un poco, aunque no estén mal realizados.

Para contrarrestar este inconveniente, los desarrolladores se han volcado en conseguir una situación de acción permanente, provocada en gran parte por el continuo resurgir de los enemigos (incluso los que ya creías haber abatido).

El número de vidas de James Bond está limitado a cuatro, y no hay posibilidad de usar Continúas, por lo que no es muy fácil acabar el juego a la primera, sobre todo teniendo en cuenta que el nivel de dificultad



es relativamente elevado, al menos para los que no son expertos en estos juegos de acción.

Las situaciones de peligro de este juego requieren un control más delicado del que a primera vista parece necesitar.

No es que no se deje manejar, pero hay ciertos movimientos que son imposibles de hacer y otros son complicados a menos que se tengan horas de práctica.

Por ejemplo, no hay quien se agache y dispare al mismo tiempo, y este movimiento se tiene que sustituir por uno doble, y por tanto más lento: primero agacharse, después disparar (y cuidado con hacer los movimientos a la inversa, porque sólo conseguirías disparar bajo, dejando libre el camino para las balas de tus adversarios). Tampoco se puede girar estando agachado, primero hay que levantarse, darse la vuelta y volverse a agachar, con lo que se pierde un tiempo muy valioso (no olvides que el peligroso Jaws te gana terreno cada momento).

Lo que sí es posible es disparar en todas las direcciones y recoger los objetos que hay por el suelo con toda facilidad.

Bueno, no todo son inconvenientes en el juego, ya que hay cosas que debemos destacar por su calidad.

Entre ellas están el sonido, ya que James Bond te hará disfrutar de música



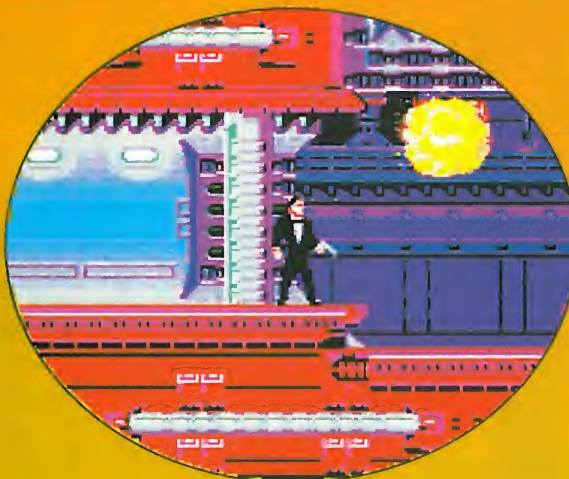
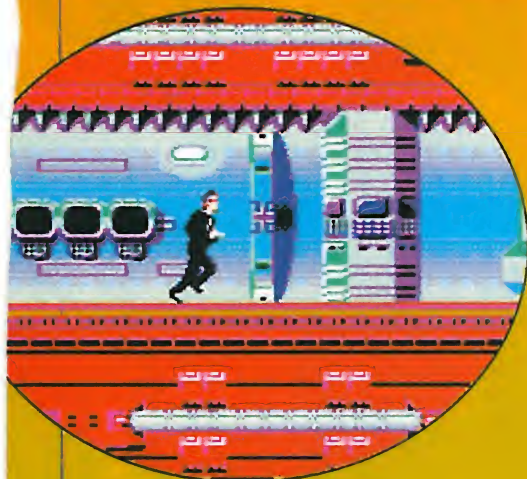
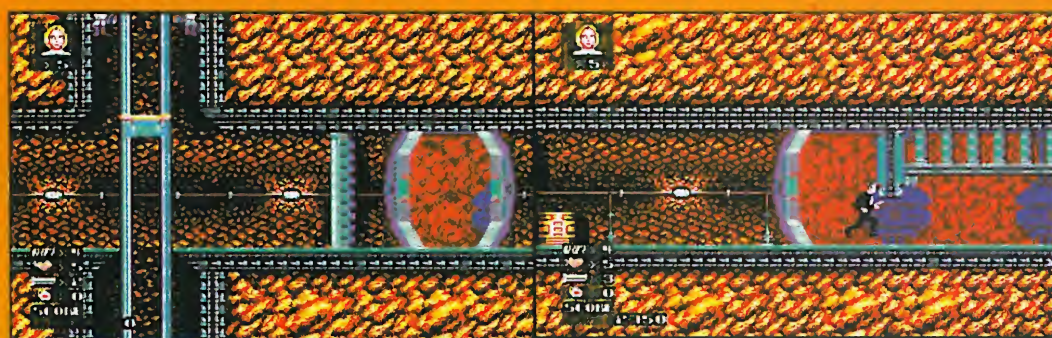
Por fin vas a conocer a Jaws, un peligroso enemigo. Tienes que dispararle durante un buen tiempo después de verle desaparecer, para que aparezca una pasarela a la izquierda, pero claro, antes debes acabar con él. Una buena forma es ir varias veces, disparar cuando llegue, saltar por encima y esperar de nuevo a que llegue por la izquierda para atacarle de nuevo. Si te coge, te lanza al agua, así que ten cuidado y carga tu pistola con suficiente munición.



En el bosque hay que calcular muy bien los saltos, ya que si lo haces con demasiado ímpetu eres hombre muerto. Y no lo olvides, no tienes Continúas, por lo que tienes que aprovechar al máximo cada una de tus vidas.



Sé cauteloso en estas minas, ya que hay un montón de cosas que caen y hay lagos de lava en ebullición esperándote.



agradable, y sobre todo, música bien elegida para dar el ambiente necesario para acompañar al mejor súper-agente secreto de todos los tiempos.

A la música se añaden los disparos (son armas de fuego, recuérdalo), los gritos de los malhechores cuando han sido abatidos por tus balas, etc, que sin ser maravillosos contribuyen a ese ambiente total que hemos

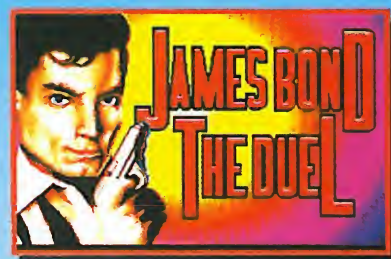
descrito, y que se convierte en una atmósfera totalmente envolvente.

Y si los movimientos no eran variados ni fáciles de hacer, al menos si son fluidos, lo que hace que nos encontremos ante una animación bastante buena con unos scrolls de efecto bastante bonito, sin llegar al nivel de realismo de otros cartuchos.

Ya estás muy cerca del final, ahora las misiones serán más complicadas, pero ánimo, para eso eres el mejor agente de todos los tiempos, ¿no?



JAMES BOND 007



SONIDO

Utilizan los temas de las películas de James Bond 007, por lo que la música destaca más que los efectos sonoros.



GRAFICOS

No se puede decir que hayan elegido muy bien los colores, y lo cierto es que los gráficos son algo limitados.



ANIMACION

La animación es superfluida y el scroll es sin duda una de las mejores cosas del cartucho, aunque los planos sean muy pocos.



MANEJABILIDAD

Gran fallo, hay cosas que se hacen mal y muy lentamente, perdiendo un tiempo precioso. Es lo más fastidioso.

MAQUINA
MEGADRIE

EDITOR
DOMARK

TAMAÑO DEL CARTUCHO
4 MB

GENERO: ACCION

NIVELES DE DIFICULTAD:
3

NUMERO DE JUGADORES 4

CLAVES DE ACCESO
NO

CONTINUAS
NO

NOTA
GLOBAL

74

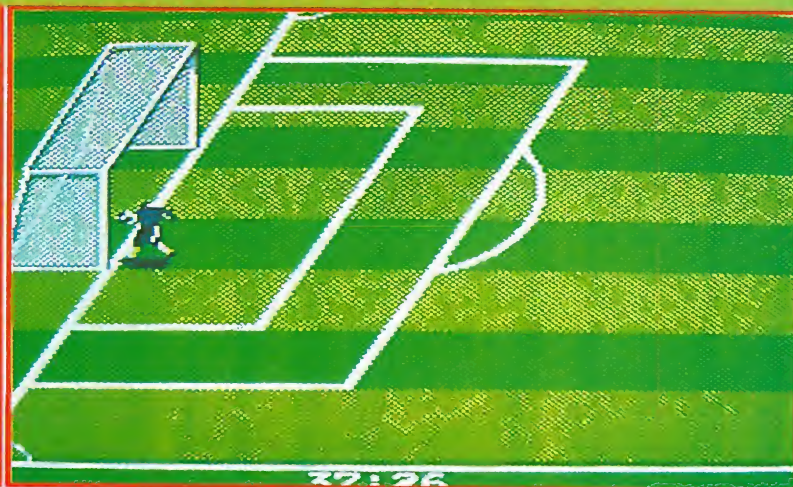
VS

En este caso, encontramos unos personajes de gran tamaño, con una animación casi increíble y con una serie de movimientos sobre el terreno que te hace pensar que estás viendo desde la tribuna un auténtico partido de fútbol. Hay dos posibilidades en el control de un jugador de campo: hacer un pase a un jugador de tu propio equipo, o bien disparar con fuerza a la portería. En este caso, los disparos a puerta pueden

Los disparos desde el córner pueden ser un arma perfecta. Por ejemplo, en esta imagen se puede ver cómo la pelota va a caer sobre el jugador que tiene un número marcado encima de él, y dada su situación, un buen disparo de cabeza bastaría para lograr el gol... En tus manos (y nunca mejor dicho) está la victoria.

Los disparos desde el córner pueden ser un arma perfecta. Por ejemplo, en esta imagen se puede ver cómo la pelota va a caer sobre el jugador que tiene un número marcado encima de él, y dada su situación, un buen disparo de cabeza bastaría para lograr el gol... En tus manos (y nunca mejor dicho) está la victoria.

Como todo portero que se precie de serlo, una de las cosas que debes hacer es devolver la pelota a tus compañeros, y colocarla en la mejor posición posible. Si lo haces con el pie, llegará más lejos, aunque será más difícil de controlar, si te decides por la mano, busca a un jugador bien situado y lánzala.



TECMO WORLD CUP
SOCCER '92D CUP
'92

hacerse a ras de tierra o, por el contrario, dirigirlos por arriba.

Las posibilidades de elección no se reducen al juego en sí: es posible elegir el equipo, de un panel de dieciséis, e incluso identificarlo con un país concreto, como si de la Copa del Mundo se tratara. La lucha, por tanto, se convierte en algo más duro que el hecho de jugar un poco al balón: partido tras partido, tendrás que hacer lo imposible por meter al menos un gol (los empates son muy abundantes), porque si no la victoria no llegará nunca. A veces tendrás que disparar casi "a lo tonto", sin importarte mucho el ángulo desde el que se dispara o el jugador que lo está haciendo, ya que sólo así tendrás posibilidades de distanciarte de tus adversarios.

Como conclusión, recordemos que los gráficos están muy bien conseguidos, ofrecen vistas tridimensionales del juego, y van acompañados de un sonido agradable. Todo ello se corona con una animación intachable, y más teniendo en cuenta que estamos ante un juego de 8 bits.



Igual que en el Kick Off 2 para ordenadores, en este juego puedes elegir el color del atuendo de los jugadores, desde las zapatillas a la camiseta, para distinguirlos con facilidad.

Parece una parada de Zubizarreta, ¿verdad? Como ves, el portero puede estirarse para detener el balón, otra cosa será que consiga o no parar el gol, y eso depende de ti.



Si has pensado que por ser buen jugador podrás ganar el partido, estás equivocado, porque además de saber disparar debes saber parar. A veces se necesita una agilidad inusual, esperamos que estés a la altura.

**SONIDO**

No son impecables, pero dan al partido un ambiente bastante animado.

**GRAFICOS**

Sega puede darse por satisfecha de los gráficos que ha conseguido en un cartucho de 8 bits.

**ANIMACION**

Es apabullante, tiene unos movimientos realmente rápidos y hace que los partidos sean muy emocionantes.

**MANEJABILIDAD**

No vas a tener muchos problemas para manejar el juego, salvo en algún movimiento algo complicado.

**MAQUINA
MASTER SYSTEM**

EDITOR: SEGA

GENERO:
SIMULACION DEPORTIVA

NUMERO DE EQUIPOS: 16

NIVELES DE DIFICULTAD
2

DIFICULTAD: FACIL

NUMERO DE JUGADORES
1 o 2

CONTINUAS
CLAVES DE ACCESO

NOTA
GLOBAL

88

Estás a punto de iniciar una aventura que va a cambiar tu vida por completo, y que te llevará a una serie de mundos desconocidos que no tendrás más remedio que recorrer si quieres salir con vida del juego.

El principio, además, no puede ser más desconcertante: montas en un vehículo, te ves perseguido por unos individuos extraños y finalmente caes, envuelto en llamas, en mitad de la jungla.

Cuando te despiertas, no sabes quién eres, qué haces en ese planeta salvaje, cuál es tu misión...

En una palabra, no sabes nada de nada, y sólo si terminas el juego podrás desvelar todo este misterio que ya está fastidiándote y eso que apenas ha

FLASH



BACK

EL ENIGMA DE UN PASADO OLVIDADO

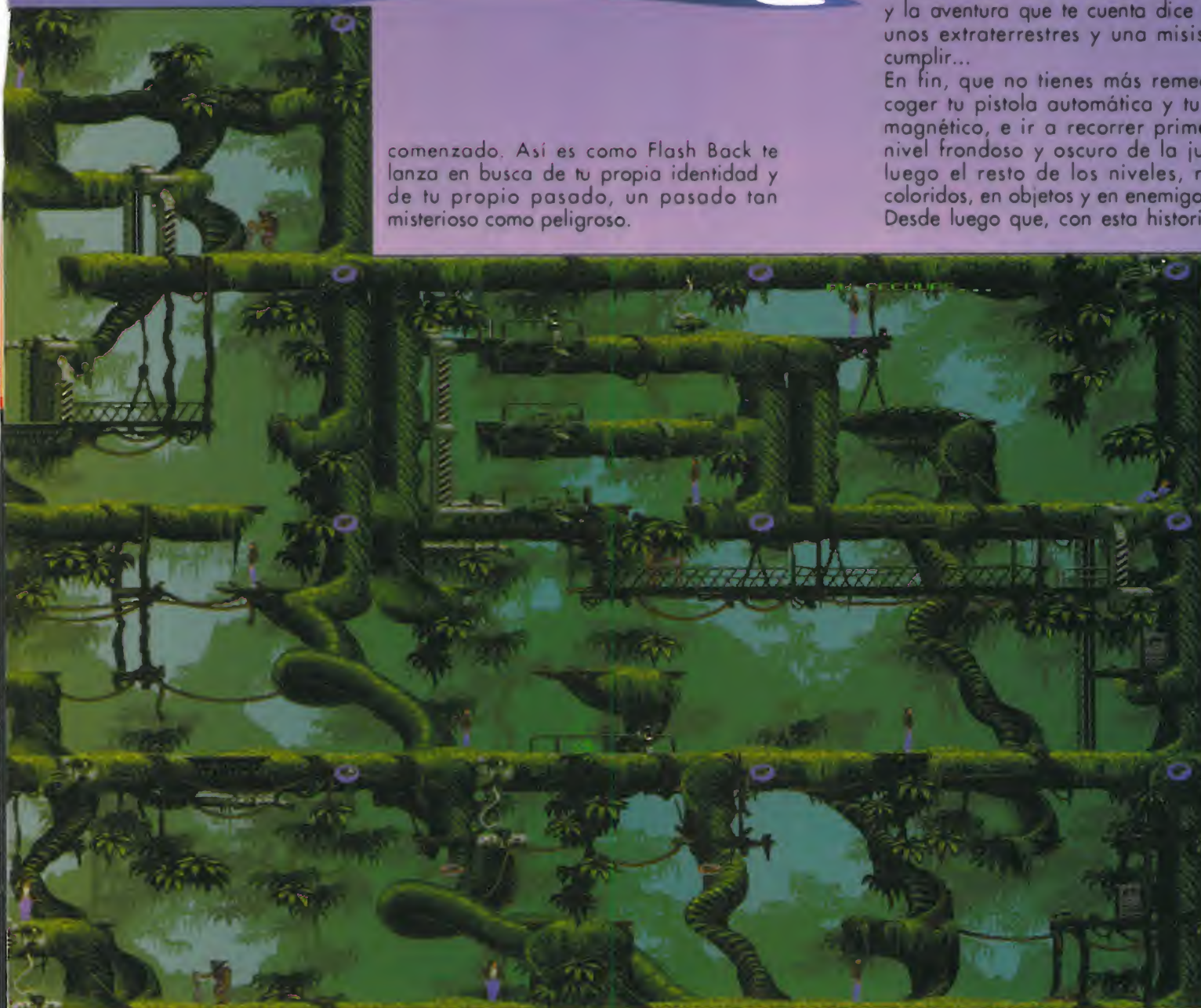
A través de un holocubo (un pequeño dispositivo que te muestra un mensaje holográfico), te vas introduciendo en el mundo de Flash Back, y recibes tus primeras instrucciones.

Para complicar aún más la historia, el individuo que te deja el mensaje tridimensional no es otro que... tú mismo, y la aventura que te cuenta dice algo de unos extraterrestres y una misión que cumplir...

En fin, que no tienes más remedio que coger tu pistola automática y tu escudo magnético, e ir a recorrer primero este nivel frondoso y oscuro de la jungla, y luego el resto de los niveles, ricos en coloridos, en objetos y en enemigos.

Desde luego que, con esta historia, estos

comenzado. Así es como Flash Back te lanza en busca de tu propia identidad y de tu propio pasado, un pasado tan misterioso como peligroso.



EL PRIMER NIVEL: LA JUNGLA

Tu primer contacto con esta aventura se desarrolla en un escenario frondoso y verde donde los haya, en pleno corazón de la jungla. Para pasar este primer nivel sin demasiados problemas, debes acabar con el guardia que tiene en su poder la pila, recargarla y correr hacia el abismo. Crea un puente de energía, crúzalo y dirígete a la izquierda, para llegar hasta el teletransportador que se encuentra sobre el ascensor, bloqueándolo con ayuda de una piedra que podrás coger justo a su lado. Una vez que te has hecho con el teletransportador, ve en busca del personaje que verás en el plano, ofrécele lo que llevas y te dará a cambio un pase. Con este pase puedes abrir la puerta que te lleva a la segunda parte del nivel, en la que debes recoger todo el dinero que puedas para comprar el cinturón anti-gravedad. Póntelo y salta al vacío... te encontrarás en el segundo nivel.

EL JUEGO DE LA MUERTE

Para este "juego de la muerte" te vendrá bien echar un vistazo al plano: en él verás el mejor camino para encontrar los ascensores que te conducen al último piso... Y mucho cuidado con los cyborgs, son capaces de teletransportarse, y son muy peligrosos.

escenarios y esta música, los amantes de los ambientes futuristas van a disfrutar casi tanto como los entusiastas de las películas tipo Total Recall, Terminator (I y II, claro), Blade Runner y otras, que encontrarán en Flash Back más de una alusión a todas ellas.

LA ACCION LLAMA A TU PUERTA

Este ambiente tan particular de Flash Back no viene determinado sólo por los escenarios o los gráficos, sino por el propio estilo del juego.

En primer lugar, se trata de un juego de acción, con enemigos poco numerosos al principio pero muy abundantes según se avanza en los niveles.

Vas a necesitar buenos reflejos y nervios muy templados para luchar bien y esquivar los disparos de tus contrincantes, incluso si eliges el nivel mínimo de dificultad. ¡Imagina entonces si te decides por el nivel "Hard"... sólo si eres muy bueno podrás salir ileso de los numerosos combates que tendrás que librar!

Pero en Flash Back no se trata de luchar sin más...

LA PRISION

Sal rápidamente de la prisión, encuentra tu arma y disponte a recorrer este nivel, uno de los más peligrosos. Verás cómo según avanzas entiendes por qué decimos lo de peligroso...

que, o eres un aventurero nato, con capacidad de acción y de reflexión, o no vas a poder llegar al siguiente nivel.

es un buen juego, incluso se podría calificar como un juego excepcional en algunos aspectos.



PENSAR O MORIR

Para terminar cada nivel hay que ser capaz de luchar y también de pensar, ya que te enfrentas a varios enigmas: cómo abrir esta puerta, cómo pasar aquel puente, cómo acabar con este guardia, de qué forma bajar por el precipicio...

Cada vez que te veas en una encrucijada, deberás poner en marcha tus neuronas, sobre todo a partir del cuarto nivel (hay siete), en el que las cosas se complican notablemente, y dedicar unos preciosos segundos a averiguar cómo se podrá atravesar tal o cual pasaje, que en apariencia era bastante simple. De modo

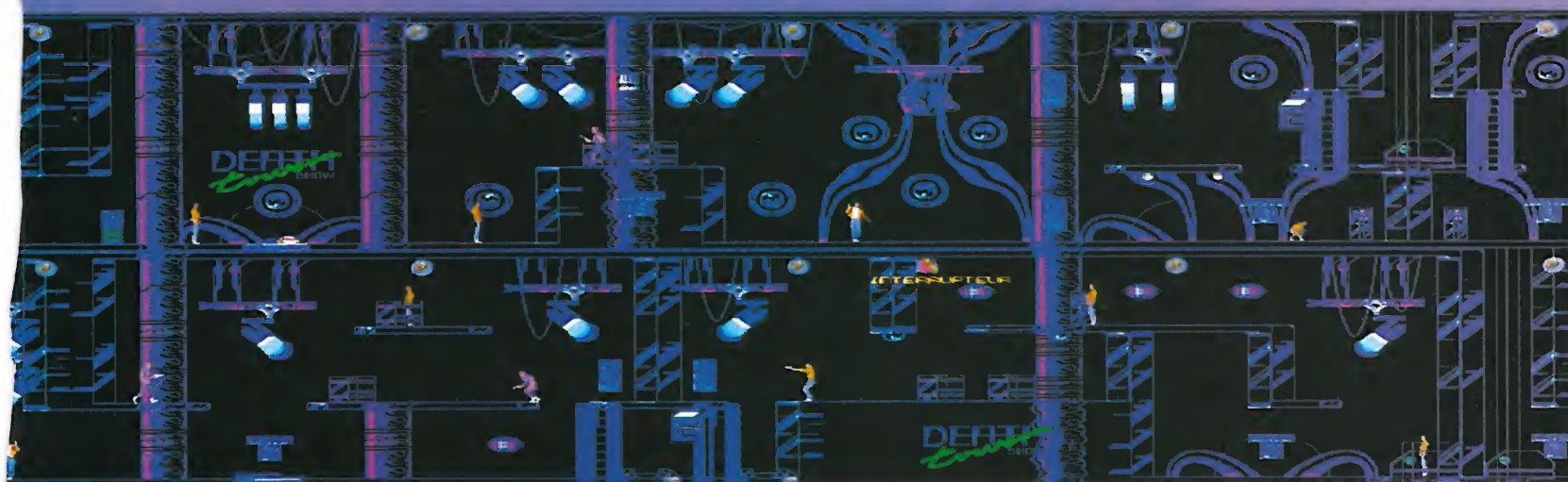
¿EL ULTIMO NIVEL?

Te encuentras en pleno territorio enemigo, en un país extraterrestre, y vas a necesitar mucha suerte y muchas neuronas para encontrar el camino bueno.

NO SIRVE UN AVENTURERO CUALQUIERA

No nos cansamos de decir que Flash Back

Como hemos señalado, es un cartucho donde no falta acción ni realismo, desde luego, y donde no faltan tampoco unos movimientos creados a la perfección y unos dibujos que merecen una mención aparte. La animación a lo largo del juego se ve potenciada por los "intermedios" entre niveles, una especie de películas cortas que muestran con todo detalle cómo se va desarrollando la historia. Bueno, habrá que decir algo malo del juego, aunque ha sido difícil



¿LA ULTIMA BATALLA?

Pasajes tortuosos, monstruos hechos de un metal líquido y otras dificultades te esperan en este nivel. Lo mejor será que ruedes sin parar y que les dispaes justo cuando se están materializando, es lo más eficaz.

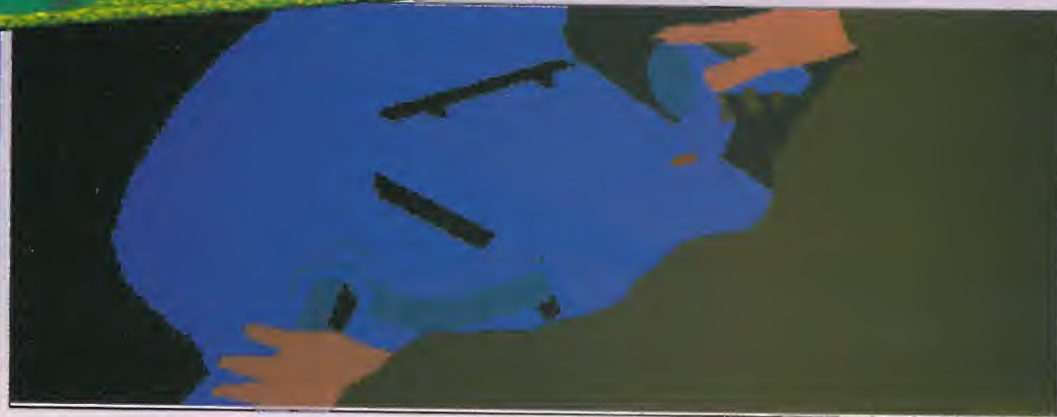
encontrarlo, y es referente al sonido. La música no está nada mal, pero algunos sonidos (a excepción de los disparos) dejan bastante que desear, sobre todo cuando en otros juegos nos han acostumbrado a digitalizaciones perfectas y de gran variedad. En este caso, sin embargo, el aventurero no va a tener un ambiente sonoro demasiado envolvente, pero sí va a poder disfrutar de un cartucho que exigirá de él algo más que agilidad de movimientos y de disparos, y es atención, reflexión y... suerte.



¡EN LA CIUDAD!



Las animaciones de Conrad, el héroe de esta historia, son supercompletas. Fíjate en la cantidad de movimientos que puedes realizar, y lo bien hechos que están. Lo más complicado es quizá dar algunos saltos de gran alcance.



FLASH BACK



SONIDO

La música es buena, pero los sonidos aislados dejan a veces que desear. De todas formas, la cosa queda en una calidad por encima de la media.



GRAFISMO

Los gráficos son muy buenos, y los decorados excelentes; forman un ambiente muy envolvente y, sobre todo, realista.



ANIMACION

No hay scrolling, el juego desfila pantalla por pantalla, pero eso no quita para que los sprites sean perfectos y la animación merezca una mención de honor.



MANEJABILIDAD

Salvo los saltos largos, arto delicados, el resto de los movimientos se controla a la perfección, por complejos que parezcan.

MAQUINA MEGADrive

EDITOR DELPHINE
SOFTWARE Y US GOLD

TAMAÑO DEL CARTUCHO
12 MB

GENERO: AVENTURA

NUMERO DE NIVELES: 7

NUMERO DE JUGADORES 1

CLAVES DE ACCESO
SI

CONTINUAS
INFINITOS

NOTA
GLOBAL

97

Suscríbete a

MEGA
force

iii Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo
un súperclasificador
para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa
la única revista 100x100 Sega más
un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a
Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números)
al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente
gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre..... Apellidos.....
Calle..... Nº..... Teléfono.....
C.P..... Población..... Provincia.....
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha..... Firma.....

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona



Echa un vistazo rápido a tus notas, para saber qué jugador lleva más puntos ganados. Si no consigues vencer por K.O., quizá puedas intentar lograr la victoria por puntos.



Entre un asalto y otro se hace necesario un respiro; unos segundos bastarán para recuperarse y quizás para ganar algún "mega-golpe" adicional.

Quizás eres uno de esos amantes del boxeo al que se le han puesto los dientes largos viendo que hay un juego como Muhamed Ali para la consola Mega Drive, pero no ha podido disfrutar de él por una simple razón, su consola es la Master System.

Bueno, pues no hay ningún problema, porque la "hermana mediana" de las consolas de Sega también tiene su juego de boxeo, George Foreman K.O.

Boxing, un cartucho con un nombre menos familiar que el de Muhamed Ali, pero que cumple con su cometido.

ROCKY 17... O EL RETORNO DEL GUERRERO

Ya que los aficionados y los expertos del boxeo lo llaman "noble arte", utilicemos este término en lugar de "deporte", y pasemos a ver qué ofrece este cartucho creado por Flying Edge.

Hay varios golpes a disposición del jugador, así como una posibilidad de parar golpes y otra de esquivarlos, y una misión que cumplir: dejar sin energía al contrario a base de puñetazos, seguidos uno de otro, sin permitir que éste te toque.

Una vez que su barra de energía se ha vaciado, hay que tumbarle en el suelo y dejar que el árbitro empiece a contar; ya sabes, si llega a diez, la victoria es tuya por K.O.

¿K.O. POR PUNTOS O POR PUNOS?

Al final de cada asalto, el jugador recibe una puntuación, ya que no siempre es posible tumbar al adversario y ganarle por K.O.

Según el número de puñetazos que hayas conseguido encajar, tendrás más o menos puntos, por lo que no debes dar tregua ni respiro al contrario, para evitar también que pueda volverse y empezar él a atizarte a ti.

Existen cinco boxeadores contrarios con los que encontrarse, y para cada uno de ellos puedes utilizar los tres "mega-golpes" disponibles, que hacen más fácil tumbar al adversario.

Claro que... si lo haces bien podrás tener mega-golpes adicionales.

Aparte de la técnica del juego en sí, hay que hacer alusión al ambiente general, no muy bien conseguido, ya



Lo que ves es uno de los puñetazos más fáciles de hacer, y a veces lo más efectivo, ya que presionar al contrario sin dejarle respirar es en ocasiones la mejor forma de ganarle.

George
Foreman
K.O.
BOXING



¡Vaya, esto es un K.O. auténtico! Pulsa a tope los dos botones del pad para intentar levantarte a tiempo, antes de que acabe la cuenta.



muevan de izquierda a derecha en el ring, sin cambiar de nivel.

¿QUÉ TAL UN JUEGO DOBLE?

Bueno, ya hemos dicho que se pueden encontrar fallos en el juego, sobre todo por el aspecto de la monotonía de movimientos, pero también se pueden encontrar ventajas, como la posibilidad de jugar contra un compañero.

Si no juegas con ningún amigo, siempre puedes retar a los cinco adversarios que propone la consola y medir de verdad tus fuerzas.



Gracias a un mega-puñetazo, has lanzado al contrario al otro lado del ring, haciendo que su barra de energía mengüe considerablemente. Pero ten cuidado, no tienes golpes ilimitados.

que aunque hay público, los sonidos y la música no son suficientes para dar la emoción y el realismo que requiere la acción.

Lo que sí tiene es un nivel de manejo más que aceptable, con golpes fáciles de dar (y de esquivar en muchas ocasiones), y unos dibujos bien realizados, aunque los jugadores sólo se



SONIDO

El público es demasiado discreto, sólo se oyen sus silbidos, y eso no es muy emocionante.



GRAFICOS

No destacan los gráficos, ni por su calidad ni por la variedad de los mismos.



ANIMACION

Falla a veces en la lentitud de los desplazamientos de los jugadores, con movimientos poco fluidos.



MANEJABILIDAD

Los golpes se encajan con facilidad, y al ser muy pocos se aprenden en seguida.

MAQUINA MASTER SYSTEM

EDITOR
FLYING EDGE

TAMAÑO DEL CARTUCHO
2 MB

GENERO: DEPORTIVO

DIFICULTAD: MEDIA

NUMERO DE JUGADORES
1 o 2

CLAVES DE ACCESO
NO

CONTINUAS
INFINITOS

NOTA
GLOBAL

62

PATRULLA-X



Hace ya algunos años un reconocido científico decidió utilizar sus conocimientos para luchar contra el crimen organizado y, en especial contra los mutantes con aspiraciones de dominar el mundo. Contaba a su favor con una importante característica: el también era un mutante y podía comunicarse telepáticamente con otras personas.

El Profesor Charles Xavier puso en marcha su proyecto y comenzó a re-

clutar a una serie de seres que una vez fueron humanos corrientes y que, por diversas circunstancias sufrieron alteraciones en sus personalidades, convirtiéndose en mutantes. A todos les unía el deseo de luchar contra el mal y, por supuesto, unas facultades físicas y mentales superiores a las del resto de la Humanidad.

De esta idea surgieron los X-Men, conocidos en nuestro país como la Patrulla X. La ciencia de Xavier y una considerable cantidad de dinero que había ido acumulando a lo largo de su vida hicieron el resto. Desde su cuartel general, los miembros de este selecto grupo perfeccionaron sus habilidades y se convirtieron en un verdadero grupo de

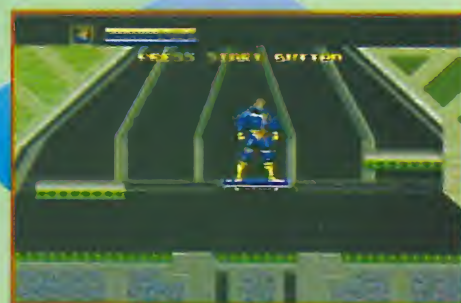
vengadores, capaces de enfrentarse a los más poderosos supervillanos.

Es hora de superhéroes

Como sabéis esta historia no es nueva. Hace ya mucho tiempo (mu-

chos de vosotros no habíais nacido) que la Patrulla X está en las librerías de los aficionados al cómic. La novedad es que Marvel, la compañía

editora de los cómics, se ha decidido a actualizar a estos personajes, creando un videojuego lleno de acción y de fenomenales animaciones.



REPLAY

LOS HEROES...

Cuatro son los personajes centrales de este magnífico juego. Todos ellos fueron reclutados por el profesor Charles Xavier y forman parte de la Patrulla-X (X de Xavier, naturalmente).

Gambit. Antes de convertirse en un mutante y pasar a engrosar las filas de este grupo, era un consumado ladrón, perteneciente a una cofradía de amigos de la ajena de la más reputada del mundo del crimen. De esa época le han quedado su andar sigiloso y su habilidad con el bastón, que maneja como nadie.

El merodeador nocturno. También conocido en los países anglosajones como Nightcrawler y en su familia como Kurt Wagner, es uno de los personajes más conseguidos del juego. De su vida anterior le ha quedado su extraordinaria capacidad para desplazarse de un lugar a otro sin ser visto.

Lobezno. En inglés se dice Wolverine. Hace años, antes de que se convirtiese en un mutante como sus compañeros se llamaba Logan, pero nadie sabe bien de donde viene. De los cuatro luchadores es el más agresivo, lo que se demuestra cuando se enfada de

verás y saca a relucir sus garras.

Magneto y sus amigos harían mejor en mantenerse alejados de él cuando esto sucede.

Cíclope. El cerebro del grupo. Es el más inteligente y sus capacidades físicas superan lo que es normal para un mutante (no digamos ya para un simple ser humano). Su nombre de pila, Scott Summers, indica que su país natal es Estados Unidos y allí fue donde se convirtió en lo que hoy es. Su mirada es terrible y puede acabar con sus enemigos con sólo fruncir el ceño.

Estos son los cuatro protagonistas de X-Men, pero no están solos en la lucha contra Magneto. Eventualmente y si los bonos recogidos a lo largo del camino lo permiten, podrán llamar a algunos de los restantes miembros de la Patrulla en su ayuda. Estela Plateada, la Mujer Antorcha y otros superhéroes estarán dispuestos a echarles una mano cuando la situación se vea comprometida.



Parece que a los héroes de siempre les ha llegado su hora, porque el mercado se está llenando de extraños pero simpáticos luchadores por la paz y el bienestar. No hay más que hablar de Batman, Superman, el Capitán América o Flash, todos ellos muy populares en las tiras cómicas y en las revistas del género de los años 50, 60 y 70, protagonistas de series de televisión y de películas.

Quizá ha llegado el momento de que los terrestres (en todas sus formas, más o menos agraciadas) tomen el control de lo que ocurre en las consolas y se encarguen de limpiar la basura criminal que no cesa de aparecer y cuyos propósitos todos conocemos.

La lucha contra Magneto

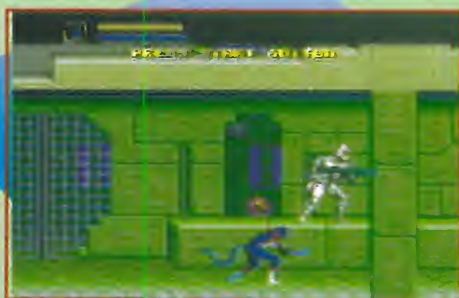
El objetivo del juego es impedir que Magneto, un mutante cuya principal característica es el dominio sobre los campos magnéticos y la electricidad, lleve a cabo su deseo de someter a la Tierra a su cruel dominio. Desde un asteroide cercano ha establecido sus planes para los habitantes de nuestro mundo y ha enviado a una importante partida de sus mejores compinches para que preparen

el terreno para su llegada.

Obviamente el Profesor Xavier tratará de impedirlo a toda costa y para ello cuenta contigo y con cuatro de sus mejores hombres?:

Cíclope, el Merodeador Nocturno, Lobezno y Gambit. Cada

uno de ellos es especialmente hábil en alguna disciplina y todos juntos forman un equipo formidable.



Mutantes y villanos se ven las caras en esta recomendable versión consolera del cómic X-Men.

REPLAY

... Y SUS ARMAS

Cada uno de los protagonistas de esta aventura cuenta con un arma específica que le ayudará en los momentos difíciles, siempre que su energía se lo permita.

El boomerang. Gambit es el menos espectacular en sus demostraciones, ya que permanece fiel al espíritu de los ladrones de pasar lo más desapercibidos que sea posible. Pero también es uno de los más efectivos. Una especie de boomerang sale de su mano cuando se pulsa el botón A. Los resultados, como podréis comprobar son devastadores. Quien recibe una caricia de este artefacto queda absolutamente desintegrado.

El teletransporte. Más que un arma es una habilidad, pero puede sacar al Merodeador de muchos apuros. Pulsando el botón, el personaje se difumina en una brillante y divertida nube de colores (atención al sonido) y surge en otro punto de la pantalla alejado del peligro. El problema es que, si la concentración de enemigos es muy alta, puede ser peor el remedio que la enfermedad. Es recomendable

practicar un poco con esta capacidad antes de aplicarla en una situación de alto riesgo.

Las garras de adamantium. ¿Qué es el adamantium? Muy sencillo, un metal capaz de dividir a un enemigo en varias secciones perfectamente iguales, lo que provoca la lógica preocupación por parte del atacado. Sin embargo, preocuparse no vale de nada a los secuaces de Magneto cuando Lobezno se abalanza salvajemente sobre ellos con las garras a punto.

La visión abrasadora. La cara de Cíclope se parece a la de otros superhéroes americanos. Pero se diferencia en un aspecto esencial: no tiene ojos, sino una máscara metálica atravesada por una estrecha rendija. Como ya habréis adivinado, por esta rendija salen los rayos del infierno, fulminando todo lo que se ponga a su alcance.



Además cuentan con la ayuda de otros cuatro superhéroes, que aparecerán siempre que sea preciso para exterminar a un grupo de enemigos o para salir de una situación comprometida.

Comienza la aventura

El jugador elige a uno de los personajes como protagonista de la aventura, pero es posible transformarse en cualquiera de los otros tres a través de una pantalla adicional a la que se accede pulsando el botón Start.

Pero lo primero es lo primero y nuestros héroes tendrán que superar la fase de entrenamiento en la Sala de Peligro, un mundo de realidad virtual creado por el Profesor Xavier mucho

antes de que se pusiera de moda. Este es pues el momento ideal para practicar las habilidades de los cuatro personajes y de estirar sus músculos.

Las condiciones en que lucharán contra los irreales enemigos no permiten adivinar que se trata de una simulación, salvo por el hecho de que ellos ya lo saben.

Aunque no es muy recomendable (si lo haces demasiado puede ser que no llegues al final de la fase), sí merece la pena dejarse caer por alguno de los agujeros del suelo y ver cómo somos recogidos y transportados de nuevo a la lucha.

Lo que sucede al pasar esta fase es otra



historia. Ahora ya no se trata de un entrenamiento, la lucha es real y los peligros mayores, pero todavía no es el momento de desvelar los misterios que se esconden tras los cuatro megas de juego. Ese es tu reto, ¡buena suerte!

Jaime Torroja

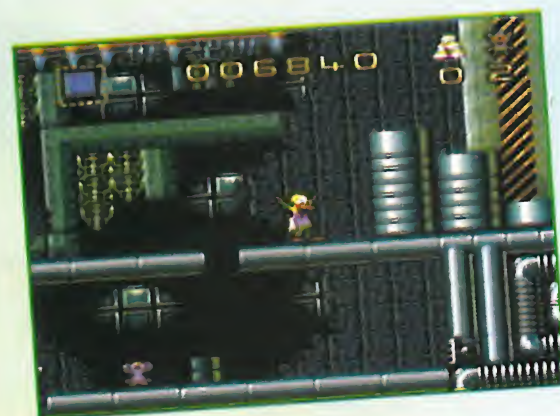


La variedad de personajes con los que puedes jugar es un punto a favor de este megacartucho.

HIT PARADE

Mega Drive

- 1 Krusty's Super Fun House
- 2 Rolo To The Rescue
- 3 Ecco the Dolphin
- 4 La Sirenita
- 5 Mickey and Donald
- 6 Streets of Rage 2
- 7 Ex-Mutants
- 8 Gynoug
- 9 Talespin
- 10 Mega-lo-Mania



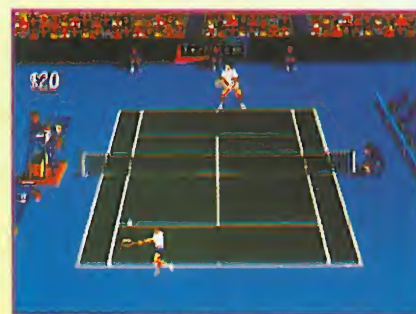
MasterSystem

- 1 Sonic 2
- 2 BatMan Returns
- 3 Mickey Mouse 2
- 4 Tom y Jerry
- 5 Strider II
- 6 Alien 3
- 7 A. Senna G.P. Monaco II
- 8 Predator 2
- 9 Alien Storm
- 10 SpeedBall



Game Gear

- 1 Chakan
- 2 Sonic 2
- 3 Ariel
- 4 Streets of Rage
- 5 Wimblendon



Esta lista refleja las estimaciones de ventas del último mes

CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 - 28013 MADRID • Apdo. correos 28.272. C.P. 28080
HORARIO: 10'30 a 14'00 y 16'00 a 20'00

TELF. PEDIDOS
523 23 93
523 24 08

ENVIOS A TODA ESPAÑA

• Cambiamos tu juego por:

1.500 Pts. (Megadrive, Master System y Super Nes USA).

1.000 Pts. (Game boy, Game Gear).

• Compramos tus viejos juegos.

- Recogemos tus juegos y te los cambiamos a domicilio en cuarenta y ocho horas en cualquier punto de España (mínimo cinco cambios) sin gastos de envío.

NOVEDADES MAYO

FLASH BACK
TINYTOONS
SUPER NBA
FATAL FURY
AMAZING TENIS
JAMES BOND
TORTUGAS NINJA
TECNO SOCCER
SIDE POCKET

500 Pts.
DESCUENTO

OFERTA DEL MES

EX-MUTANS MEGADRIVE

!!!3.890 Pts.!!!

GAME GENIE

MEGACODIGOS



SONIC 2

Hay dos versiones de este juego, si un código no funciona en tu consola inténtalo con el otro.

Se introduce... Efecto

- | | | |
|----|-----------|--|
| 44 | SBJA-HJWJ | Los anillos valen 2 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-HNV2 | |
| 45 | SBJA-HNWI | Los anillos valen 3 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-HNV2 | |
| 46 | SBJA-HTWJ | Los anillos valen 4 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-HTV2 | |
| 47 | SBJA-HYWI | Los anillos valen 5 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-HYV2 | |
| 48 | SBJA-H2WJ | Los anillos valen 6 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-H2V2 | |
| 49 | SBJA-H6WJ | Los anillos valen 7 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-H6V2 | |
| 50 | SBJA-HAWJ | Los anillos valen 8 en las etapas especiales - Sonic |
| | SBJA-HAV2 | |
| 51 | SBJA-HJWR | Los anillos valen 2 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-HJVR | |
| 52 | SBJA-HNWR | Los anillos valen 3 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-HNV8 | |
| 53 | SBJA-HTWR | Los anillos valen 4 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-HTV8 | |
| 54 | SBJA-HYWR | Los anillos valen 5 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-HYV8 | |
| 55 | SBJA-H2WR | Los anillos valen 6 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-H2V8 | |
| 56 | SBJA-H6WR | Los anillos valen 7 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-H6V8 | |
| 57 | SBJA-HAWR | Los anillos valen 8 en las etapas especiales - Tails |
| | SBJA-HAV8 | |
| 58 | ACZT-CACA | Empieza con siete esmeraldas |
| | ACZT-CACN | |
| 59 | AGZT-CACA | Empieza con seis esmeraldas |
| | AGZT-CACN | |
| 60 | ALZT-CACA | Empieza con cinco esmeraldas |
| | ALZT-CACN | |
| 61 | ARZT-CACA | Empieza con cuatro esmeraldas |
| | ARZT-CACN | |
| 62 | AWZT-CACA | Empieza con tres esmeraldas |
| | AWZT-CACN | |
| 63 | AOZT-CACA | Empieza con dos esmeraldas |



GAME GENIE MEGACODIGOS

- | | | |
|----|-------------------------------------|--|
| 64 | AOZT-CACN
A4ZT-CACA
A4ZT-CACN | Empieza con una esmeralda |
| 65 | AGZT-CACJ
AGZT-CACY | Necesitas 1 anillo para ser SúperSonic (además de las esmeraldas) |
| 66 | AOZT-CACJ
AOZT-CACY | Necesitas 5 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas) |
| 67 | BLZT-CACJ
BLZT-CACY | Necesitas 10 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas) |
| 68 | DGZT-CACJ
DGZT-CACY | Necesitas 25 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas) |
| 69 | FCZT-CACJ
FCZT-CACY | Necesitas 40 anillos para ser SúperSonic (además de las esmeraldas) |
| 70 | K4ZT-CA9N
K4ZT-CA92 | SúperSonic no pierde anillos cuando es golpeado |
| 71 | RE8A-A60W | Menú para seleccionar menú (con el título en la pantalla hay que mantener pulsado el botón A mientras se pulsa Start). |
| 72 | RE8A-A60G
2VAT-BCRN | Empieza con quince anillos |

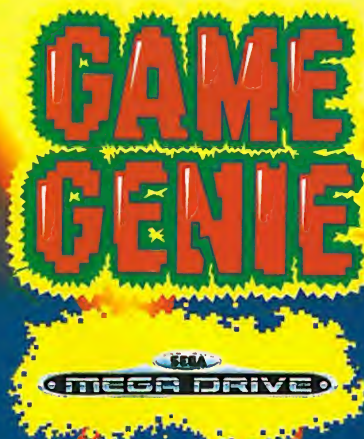


Coloca el Game Genie en tu Mega Drive. Tendrás poderes infinitos.



Famosa

SONIC
empieza a jugar
con 99 vidas.
¡ES INVENCIBLE!
con...

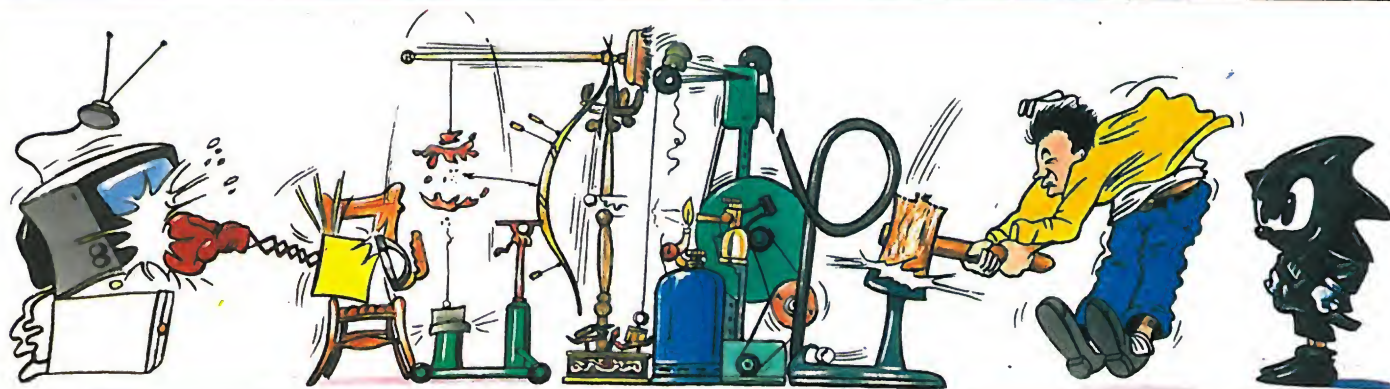


El nuevo poder de tus video juegos

Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive están registradas por Sega. Este producto no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.

Los Secretos del

MEGA MAESTRO



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

FAERY TALE

Llegarás a ver el final del juego con este código:

7R2KVL6RSZXSK6NHGS
DCB720663R12HO785P



NINJA GAIDEN



Para poder seleccionar nivel y obtener algunas vidas suplementarias:

Enchufa los dos mandos, y en la página de presentación, cuando aparezca "Ninja Gaiden", debes pulsar simultáneamente ARRIBA y los dos botones en el mando 1 y ABAJO y los dos botones en el mando 2.



SONIC 2

Muchos de vosotros nos pedís en vuestras cartas que os facilitemos códigos que faciliten los juegos gracias a sistemas como el Action Replay o el Game Genie. Para los que no sepan que son estos periféricos, diremos que son unos aparatos que permiten modificar las condiciones de los juegos, incrementando el número de vidas, la energía, la munición, etc..., aumentando el placer de jugar con los cartuchos de vuestras consolas preferidas. Aunque ya hemos abierto una nueva sección para este tema, queremos daros una serie de códigos, para Game Genie, que harán que llegar al final de Sonic 2 sea una tarea mucho más sencilla.

ATENCIÓN: Para cada efecto existen dos códigos en la Game Genie. Debéis probar uno u otro y ver cuál funciona mejor en vuestro cartucho. Recordad que se puede poner varios efectos a la vez.

SAST-DJ1A o SATA-DJTJ	Cada anillo vale por 2	- jugador 1
SAST-DN1A o SATA-DNTJ	Cada anillo vale por 3	- jugador 1
SAST-DT1A o SATA-DTJ	Cada anillo vale por 4	- jugador 1
SAST-DY1A o SATA-DYTJ	Cada anillo vale por 5	- jugador 1
SAST-D21A o SATA-D2TJ	Cada anillo vale por 6	- jugador 1
SATA-DJVW o SATA-DJWB	Cada anillo vale por 2	- jugador 2
SATA-DNVW o SATA-DNWB	Cada anillo vale por 3	- jugador 2
SATA-DTVW o SATA-DTWB	Cada anillo vale por 4	- jugador 2
SATA-DYVW o SATA-DYWB	Cada anillo vale por 5	- jugador 2
SATA-D2VW o SATA-D2WB	Cada anillo vale por 6	- jugador 2
AY8A-AAD2 o AY8A-AADN	Comienzas con 5 vidas	- jugador 1
AY8A-AAD8 o AY8A-AADW	Comienzas con 5 vidas	- jugador 2
NN8A-AAD2 o NN8A-AADN	Comienzas con 99 vidas	- jugador 1
NN8A-AAD8 o NN8A-AADW	Comienzas con 99 vidas	- jugador 2



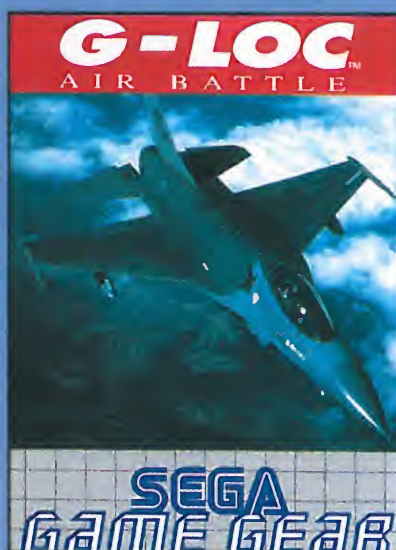
PRINCE OF PERSIA

Los siguientes códigos te permitirán acceder a algunos de los niveles del juego:

Nivel 7:	OLONIS
Nivel 8:	IDKHBN
Nivel 9:	MGKKEA
Nivel 10:	QJINHL
Nivel 11:	QHIMGH
Nivel 12:	MBHIBN
Nivel 13:	THLOHQ



G.L.O.C



Algunas pistas para comprar lo mejor durante las misiones:

Misión 1: después de obtener alrededor de 180.000 puntos, compra disparos (shot) y gasolina especial (Fuel Tank), después gasta el resto del dinero en gasolina normal.

Misión 2: hay diez barcos. Debes obtener unos 50.000 puntos. Consigue carburante y luego compra armaduras (Armour) y el resto gástalo en misiles.

Misión 3: hay treinta aviones. Debes conseguir 65.000 puntos. Compra armaduras y equípate hasta los dientes.

Misión 4: hay quince barcos. Debes conseguir 57.000 puntos. Compra toda la gasolina que puedas y el resto utilízalo para comprar misiles.



CYBER SHINOBI



Para conseguir seleccionar el Round que quieras, debes hacer lo siguiente:

En la página de presentación, mueve el botón direccional en el sentido de las agujas de un reloj hasta que el título parpadee. En ese preciso instante pulsa el botón 2.

SONIC



En el nivel 1.3, hay una vida extra. para conseguirla, debes dejarte caer en el segundo agujero.

Este es un buen método para llegar al final fácilmente con todas las joyas: en el primer mundo, después de conseguir las botas de Sonic, verás un agujero a sus pies, y justo delante de él una hilera de doce piezas en dos niveles, salta al árbol y conseguirás otra vida.



En el tercer mundo, déjate caer en el segundo agujero y encontrarás otra vida.

STRIDER



Para poder acceder al Round que prefieras: antes de encender la consola, mantén apretados los botones indicados y luego enciende la consola sin dejar de apretarlos:



Round 2 - Siberia: ARRIBA + 1 + 2
Round 3 - Amazonas: ABAJO + 1 + 2
Round 4 - Barco: DERECHA + 1 + 2
Round 5 - Radar: IZQUIERDA + 1 + 2

SUPER MONACO GP 2



Para ver el final del juego, la palabra de acceso es "CHAMPION".

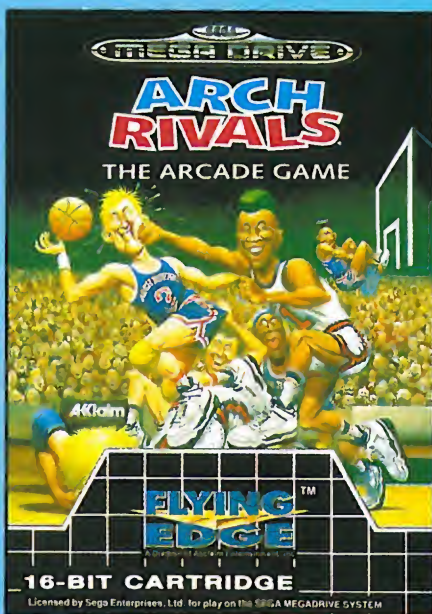


ARCH RIVALS



Un pequeño truco para marcar tres puntos en casi todos los ataques:

Comienza a jugar con Vinnie. Pasa el balón a alguien de tu equipo, corre a la canasta contraria y vuelve a pasar el balón. Colócate en posición y lanza a canasta.



SHINOBI 2

Algunos códigos para conseguir los ninjas:

Para el ninja rosa: 20141
Para los ninjas rosa y verde: 80ACA
Para los ninjas rosa, verde y azul: B09D9
Para los ninjas rosa, verde, azul y amarillo: 90C0B

Para acceder al último nivel con todos los objetos necesarios, teclea 1FEDF en la pantalla de los códigos de acceso.



DONALD DUCK

THE LUCKY DIME CAPER



1/ El gran bosque americano:
Para matar al león con el disco, quédate a la derecha y lánzase por encima. Cuando te ataque sáltale sobre la cabeza. Si tienes el martillo te será mucho más fácil.

2/ Las montañas de los Andes:
Para matar a la estatua con el disco volador, quédate en el lado izquierdo hasta que te lance la primera piedra. Luego sáltala por encima a la vez que le disparas. Quédate a sus pies y dispara sin parar a su cabeza. Explotará inmediatamente y liberará un

espíritu maligno. Espera a que deje de parpadear y dispara a sus pies, morirá y te dejará pasar al siguiente nivel. Si tienes el martillo, haz lo mismo pero deberás saltar mientras le golpeas la cabeza. Para reducir a cualquier espíritu maligno, fíjate bien por donde va y colócate delante de su trayectoria. Espera a que se aproxime a ti y dispárale.

3/ Las islas tropicales:
Para matar al cuervo, colócate sobre la plataforma en el lado opuesto al pájaro y cuando vaya a atacarte, sáltale a la cabeza.

THE NEW ZEALAND STORY



Para ir directamente del round 1-1 al 1-4:

Ve al final del nivel, pero no liberes al kiwi. Debes colocarte en la plataforma larga de arriba; al lado izquierdo de donde está la jaula del kiwi. Ve al final de la plataforma, a la izquierda, después salta y dispara sin cesar tus flechas hacia el lado izquierdo. Aparecerán dos estrellas azules, salta dentro de ellas.

Para ir del nivel 1-4 al 2-4:

Al principio del nivel, ve todo el tiempo hacia la derecha. Una vez que encuentres la salida del agua, salta a los pequeños bloques, y llega hasta la primera plataforma larga, ve a la izquierda y justo al final salta a lo más alto del todo disparando flechas: aparecerán las dos estrellas en las que debes entrar.

CYBERBALL



Los siguientes códigos son para obtener "continues":



L5BB LDC1 BFAV y
también CGBB B8FB BB2V

PENGO



Cuando aparezcas, fíjate en los cubos que parpadean y destrúyelos. Si consigues alinear los tres diamantes, entonces los monstruos se volverán gelatinosos y podrás destruirlos pasando por encima de ellos, pero cuidado porque debajo de los cubos pueden aparecer más enemigos. Deberás eliminar todas las bestezuelas de la pantalla. Para ello, podrás aplastarlos con los cubos o destruir sus masas gelatinosas golpeándolos en los bordes hasta que mueran. Conseguirás una vida a los 30.000 puntos.



MegaLectores

TOP SECRET

ENDURO RACER (GENOC)

Fernando Giralda Alonso (León)

En la pantalla de presentación, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Podrás elegir el nivel, ya que los números aparecerán en la pantalla.

ALTERED BEAST (MS)

Luis María Blanco Silva (Guipúzcoa)

Al acabar con todas las vidas, pulsa el mando hacia Arriba y pulsa a la vez los dos botones, y verás aparecer la palabra Continue, que te permitirá seguir jugando en el mismo sitio donde te mataron. También puedes dirigirte con el mando hacia Abajo, pulsando los dos botones.

SONIC (MD) N.M.W. (MS)

Néstor Bardisa García (Valencia)

Cuando acabes el juego, en la escena final pulsa A, B y C todo el rato para conseguir un efecto diferente en el final del juego.

CASTLE OF ILLUSION

Oscar Lagunas Carretero (Navarra)

En el cuarto nivel, justo antes de enfrentarte al libro tienes que bajar por unas escaleras. Cuando empieces a descender, pulsa el botón 2 para bajar rápido y el botón direccional hacia la izquierda para entrar en un pasadizo. En él encontrarás dos cofres y sumará una vida extra a tu marcador.

PSYCHO FOX (MS)

Pedro Galván (Badajoz)

Este es un truco para el juego de los animalitos, y se encuentra en la fase Round 1-3. Está en concreto en la última escalera de la fase, donde hallas pequeñas plataformas. Ve saltando de una en una y allí encontrarás una nube con un enemigo, pero debes "pasar" de él y seguir subiendo hasta la siguiente plataforma. Salta y cuando estés en el aire, dale al botón de disparo y romperás el cielo, provocando un agujero. Métete dentro y... ya verás.



La Opinión del Experto



Si me hubiesen dicho que un juego podía tener cinco mil pantallas no me lo habría creído, pero es verdad. En Populous las hay, y hay dioses contrarios, luchas entre el bien y el mal, un deber que es hacer que el bien reine en todo el mundo y muchas cosas más. Tendrás que controlar muchos aspectos: hacer una superficie uniforme en la que los andarines edifiquen, aumentar la población, hacer a tu líder más fuerte para que se le unan otros andarines, crear guerreros para que luchen, provocar terremotos y volcanes... ¡Y ojo con las inundaciones, pueden devastar tus propios poblados!

En cuanto al nivel gráfico, el juego está bien, tiene gráficos bien resueltos y cuidados, tiene diferentes modalidades de mundos con gráficos diferentes (praderas, desiertos, nieve y hielo, roca y lava, y un mundo futurista), a cada cual con mejores gráficos. El nivel de sonido es regular, pues además de la música del principio y de los sonidos que se producen al accionar los terremotos, volcanes, pantanos, etc, se echa de menos una musiquilla que acompañe durante el juego. Pero al menos, la adicción es altísima, porque cada batalla es distinta y cada enemigo es más difícil que el anterior: puede construir más rápido que tú y ser más inteligente, o tener más habitantes... Desde luego, no te aburrirás.

Juan José Blanco Blanco (Barcelona)

El Termómetro

Mega Drive	Master System	Game Gear
Talespin	Terminator	Sonic
Rolo To The Rescue	Sonic 2	La Sirenita
Shadow of the Beast 2	Mickey Mouse	Taz-mania
Road Rash 2	Populous	Streets of Rage
Sonic 2	Speedball	Olympic Gold

Concurso de Portadas

Estáis en casita, tan tranquilos, jugando con vuestra súper consola y el cartero os trae la mejor revista Sega del universo y además gratis... ¿un sueño? ¡¡¡Qué va!!! Ese es el premio que os vais a llevar si vuestra portada es seleccionada por la Academia MegaForce de Portadas, Dibujos, Garabatos y Afines. Recordad: 12 meses de suscripción gratis para el primer clasificado, 6 para el segundo y 3 para el tercero. ¡¡¡¿A qué estáis esperando?!!!

Ganador
Mario Ruíz Abascal
(Santander)



Lo de "especial juegos para Master System"... ¿no será una indirecta?



2º Clasificado
Luis Fdo. Acebal
(Cantabria)

No hace falta que lo digas, tus héroes son de Walt Disney, ¿verdad?

3er Clasificado
Fco. José Recacha
(Barcelona)



Suponemos que el cambio de logotipo es sólo una cuestión de diseño... ¿o es una sugerencia?

FUNNY GAMES

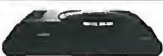


91 3774559

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

Somos especialistas en venta por correo. Envíos a provincias.

Envíos en 48 horas.



PERIFERICOS MEGADRIE

MEGADRIE+CONTROL PAD.....19000

MEGADRIE+C. PAD+SONIC.....23490

MEGADRIE+4 JUEGOS.....27490

GAME GENIE (NOVEDAD).....5900

CONTROL PRO 1.....3875

MENACER+8 JUEGOS.....11900

POWER BASE CONVERTER.....8490

CADDY PAK.....1295

SOFT PAK.....1695

ARCADE POWER STICK.....7900

JUEGOS MEGADRIE

ALIENS 3.....8990

ARCH RIVALS.....5990

BACK TO THE FUTURE II.....8990

BATMAN RETURNS.....5990

BEAST II.....5990

BIO HAZARD BATTLE.....5990

CHAKAN.....5990

DESERT STRIKE.....8490

DRAGON'S FURY.....8990

EMPIRE OF STEEL.....8490

EX-MUTANTS.....5990

FATAL FURY.....5990

FLASH BACK.....5990

FERRARI F1.....8490

GALAXY FORCE II.....8490

GHOU'S GHOSTS.....7990

GOLDEN AXE II.....8490

GRANDSLAM TENNIS.....6990

HOME ALONE.....6990

INDIANA JONES II.....6990

J.MADDER FOOTBALL 93.....6990

JAMES BOND.....7990

J. MONTANA FOOTBALL II.....7990

JOHN MADDER FOOTBALL.....7990

JORDAN VS BIRD.....7990

LEMINGS.....6990

LHX ATTACK CHOPPER.....8490

LOTUS TURBO CHALLENGE.....6990

MEGA-LO-MANIA.....6990

MICKEY AND DONALD.....6990

NINJA GAIDEN.....6990

NHL 93 (HOCKEY).....6990

OLYMPIC GOLD.....8490

PIT FIGHTER.....8990

PHANTASY STAR II.....8490

RASTAN SAGA II.....6990

RISKY WOODS.....6990

ROAD RASH II.....8490

SHINOBI II.....8490

SIDE POCKET.....6490

SIMPSONS K. FUN HOUSE.....6990

SONIC II.....7490

STREET SMART.....7490

STREETS OF RAGE II.....6990

SUPER FANTASY ZONE.....6990

SUPER LEAGUE BASEBALL.....6990

TALESPIR.....6990

TEAM U.S.A. BASKETBALL.....8490

TERMINATOR II.....6990

THUNDER FORCE IV.....6990

TINY TOONS.....6990

TURBO OUT RUN.....6990

TWO CRUE DUDES.....6990

WONDER BOY MONSTER W.....8490

WWF WRESTLEMANIA.....7990

XENON II.....8490

PERIFERICOS GAME GEAR

GAME GEAR BASICA.....18900

G. GEAR+ M. CONVERTER.....20900

G. GEAR+ADAP. CORR.....22490

SINTONIZADOR TV.....13900

MASTER GEAR CONVERT.....2490

WIDE GEAR.....2490

FUENTE DE ALIMENTACION.....2190

GEAR TO GEAR.....1990

CARGADOR BATERIAS.....7990

BOLSA DE LUXE.....2900

JUEGOS GAME GEAR

AERIAL ASSAULT.....5190

ALIEN SYNDROME.....5190

ALIENS II.....5190

BATMAN RETURNS.....5190

CHAKAN.....5190

CHUCK ROCK.....5190

DEVILISH.....5190

FOREMAN BOXING.....5190

G-LOC.....5190

HOLYFIELD BOXING.....5190

INDIANA JONES.....5190

JOE MONTANA FUTBOL.....5190

KLAX.....5190

LA SIRENITA.....5190

LEMMINGS.....5190

MICKY MOUSE.....5190

NINJA GAIDEN.....4990

OLYMPIC GOLD.....5190

OUT RUN.....5190

OUT RUN EUROPA.....5190

PATO DONALD.....5190

PRINCE OF PERSIA.....5190

PSYCHIC WORLD.....4990

SENNA'S S. MONACO GP.....5190

SHINOBI II.....5190

SIMPSONS.....5190

SLIDER.....5190

SMACH TV.....5490

SPIDERMAN.....5190

STREETS OF RAGE.....5190

SUPER KICK OFF.....5490

SUPER MONACO G.P.....5190

SUPER OFF ROAD RACER.....5190

TAZMANIA.....5190

TERMINATOR.....5190

W.C. LEADERBOARD.....5190

WIMBLEDON TENNIS.....5190

WONDERBOY II.....5190

PERIFERICOS M. SYSTEM

M. SYSTEM II BASICA.....9490

M. SYSTEM II PLUS.....15990

SONICK PACK.....13490

FIRE & FORGET II.....8990

GALAXY FORCE.....6990

GAUNTLET.....6990

GOLDEN AXE.....5990

G-LOC.....8990

INDIANA JONES II.....8990

JOE MONTANA.....8990

KICK OFF.....6490

LAND OF ILLUSION.....8990

LEMMINGS.....5990

LOS PICAPIEDRAS.....5990

MARBLE MADNESS.....5990

MASTER OF DARKNESS.....6590

MOON WALKER.....5990

NEW ZEALAND STORY.....5990

NINJA GAIDEN.....5990

BACK TO THE FUTURE II.....5990

BATMAN RETURNS.....5990

CHASE H.Q.....5990

CHOPFLUTTER.....4990

CYBER SHINOBI.....5990

DONALD DUCK.....5990

DOUBLE DRAGON.....5990

DOUBLE HAWK.....5990

DEAD ANGLE.....5990

FIRE & FORGET II.....8990

GALAXY FORCE.....6990

GAUNTLET.....6990

GOLDEN AXE.....5990

G-LOC.....8990

INDIANA JONES II.....8990

JOE MONTANA.....8990

KICK OFF.....6490

LAND OF ILLUSION.....8990

LEMMINGS.....5990

LOS PICAPIEDRAS.....5990

MARBLE MADNESS.....5990

MASTER OF DARKNESS.....6590

MOON WALKER.....5990

NEW ZEALAND STORY.....5990

NINJA GAIDEN.....5990

OLYMPIC GOLD.....6990

OUT RUN EUROPA.....8990

PIT FIGHTER.....8990

PRINCE OF PERSIA.....5990

PREDATOR II.....5990

R-TYPE.....5990

RASTAN.....5990

SCRAMBLE SPIRITS.....5990

SHADOW DANCER.....5990

SHINOBI.....5990

SHIPSONS.....5990

SPEEDBALL.....5990

SPIDERMAN.....5990

STREET FIGHTER II.....5990

TERMINATOR.....5990

TOM & JERRY.....5990

W. CLASS LEATHER.....6990

WONDER BOY.....4990

WONDERBOY II.....5990

WRESTLEMANIA.....6990

XENON I.....5990

LOS PRECIOS MAS BARATOS DEL MERCADO!

CAMBIO DE JUEGOS:

MEGADRIE, MASTER SYSTEM,

GAME GEAR, SUPER NINTENDO,

NINTENDO, GAMEBOY

(de 1500 A 2500 PTS)

¡Llámanos antes de cambiar!

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

CUPON DE PEDIDO POR CORREO ENVIAR A:

FUNNY GAMES. C/ ANGEL LARRA 7-15. 28027 MADRID

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

POBLACION..... PROVINCIA..... TLF.º.....

C.P.:..... CONSOLA.....

FORMA DE PAGO: TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

TITULOS.....

PRECIO.....

TOTAL.....

GASTOS ENVI.....

TOTAL.....

300

El Tablón de Sonic

COMPRAS VENTAS

Vendo Game Gear casi nueva con 5 juegos, adaptador a corriente y convertidor. A 24000 ptas. Telf.: (96) 1858153. Eduardo Carbonell Aviño Alboraya, Valencia Ref.VC210

Vendo el juego Operation Wolf de la Master System por el increíble precio de 4600. Telf.: 3653636. Juan Servera Valencia Ref.VC211

Compro juegos de MD a buen precio: Sonic 2, European Club Soccer, Streets of Rage 2 y mas. Telf.: (98) 5272948. Rubén Fernández Álvarez Oviedo, Asturias Ref.VC212

Vendo Master System II, 2 pads, Alex Kid, Sonic, Mercs y Rastan con 2 meses por 14000. Regalo consola 2600. Telf.: (93) 45508765. Ramón Coma Barcelona Ref.VC213

Vendo Master System II con los juegos Super Monaco, Wonderboy y con pistola, son su juego por 15000. Telf.: 4396928. Jorge Carrasco Madrid Ref.VC214

Vendo consola Master System 2 con un juego (Alex Kidd) y un mando. Por 6500 pts. Llamar noches. Telf.: 6665688. Jorge Luis Treviño Rivas Vaciamadrid, Madrid Ref.VC215

Vendo Master System II con 5 juegos: Simpson, Spiderman, Alex Kidd, Sonic y Battle Out Run. Dos mandos. Todo por 20000. Llamar al (986) 434905. Alejandro Iglesias Fuste Vigo, Pontevedra Ref.VC216

Vendo Game Gear con Adaptador a red y los juegos: Mickey Mouse, Columns y Wonderboy por 19500 pts. Telf.: (96)

5713175. Domingo Jorge Ruiz Mas Torrevieja, Alicante Ref.VC217

Vendo Master System con 3 juegos grabados, el Sonic, el Asterix y la pistola por 20000 ptas. Telf.: (942) 564146. Pablo García Río Saron, Cantabria Ref.VC218

Vendo Megadrive con 3 juegos: Quackshot, Golden Axe y Sonic, con un control pad por 20000. Solo Málaga. Telf.: (95) 2268440. Mario Hidalgo Muriel Málaga Ref.VC219

Vendo juegos de MD a 3500/4000 ptas.: F-22, Attack Chopper, Arnold Palmer, World of Illusion, Super Hang On, Krusty Fun House, Tazmania, Rbi Baseball, After Burner... Telf.: 211763. Gumersindo Claramunt Julián Zaragoza Ref.VC220

Vendo MS con CP y CS, con juegos Alien 3 y Alex Kidd por 15000 pts. Telf.: 6680998. Raul Puerto Ruiz Palreja, Barcelona Ref.VC221

Vendo consola portátil Atari-Lynx mas dos juegos y transformador por 10000 pts. (negociables). Telf.: 3780532. David Garrido Casas Madrid Ref.VC222

Vendo MS 2 con todo por 8000, Donald Duck 3000, Lemmings 4000. Junto por 15000. Solo Barcelona de 18:30 a 21:30. Telf.: 3509740. José Antonio Zorrilla López Ciudad Meridiana, Barcelona Ref.VC223

Vendo Game Gear con adaptador para corriente y 4 juegos 20000 pts. Llamar de 9h a 10h. Noche. Telf.: 5936274. Daniel Pérez Mollet, Barcelona Ref.VC224

CONTACTOS

Deseo contactar con usuarios de Game Gear de 9 a 11 años. Solo Jerez o provincia. Telf.: 142226. José Alberto Palomino Jerez, Cádiz Ref.C65

Quisiera formar un club de Sonic con niños o adultos de 4 a infinitos años. ¡Animaos!. Llamad al telf.: 2301784. Nacho Cases Utiel Requena, Valencia Ref.C66

Me gustaria contactar con Emilio Suarez Fernández, Ref.VC135. Emilio, mi teléfono es el (956) 480065. Pedro Moreno Burguillo B.N.Rota, Cádiz Ref.C67

Para la Ref.1125 ¿Me podrias decir si el Ciber-Ball es un juego de Fútbol de robots? ¿Estorais interesado en dejármelo? Por favor contesta en el próximo número. Raul Cantero Torres Moncada, Valencia Ref.C68

Me gustaria contactar con Emilio Andrés Sauro, Ref.VC152, cuyo anuncio salió en la revista número 9. No te he podido llamar porque en mi revista no se aprecia bien el teléfono. Llámame, mi teléfono es: (973) 761008. Oscar Olmedo Jiménez Alfarras, Llerida Ref.C69

Hala, tengo la consola Megadrive y me gustaria cambiar trucos del Sonic 2 de esta consola. Telf.: 214063. Ricardo Joseph Albadea Murcia Ref.C70

Club Software Madrid. PC 5 1/4 y 3 1/2, Megadrive, GameBoy. Infórmate: 5173501 (Alberto) ó 6503952 (Carlos) de 20 a 22 h. Lunes a viernes. Hazte socio. Alberto Vadillo Gutiérrez Madrid Ref.C71

Tengo en mi casa una video consola Master System II y quisiera ponerme en contacto con los siguientes consoleros: Marcos Domínguez Hernández (Pontevedra) Ref.VC92, Felipe Rosa Heras (Barcelona) Ref.170. Mi teléfono es el (96) 1544382. Luis Saez Roman Manises, Valencia Ref.C72

Me gustaria contactar con mega-adictos de Megadrive para cambiarnos juegos e ideas, en Madrid. Telf.: 2608223. Juan Gómez Alcaide Madrid Ref.C73

Quisiera formar el Club de aficionados al Olympic Gold. Para ello necesito consoleros interesados. Llamad al teléfono: 5438160. José Luis Larrosa Chorro Elche, Alicante Ref.C74

CAMBIOS

Cambio Shadow of the Beast de Master System II por uno de los siguientes: Wonderboy the Dragon's trap, Ninja Gaiden, Rastan, Tazmania o Batman Returns. También cambio el fabuloso Bank Panic por el Secret Comando. Telf.: 6926777. Pablo García Naranjo Barcelona Ref.1176

Me interesa cambiar uno de estos juegos: Forgotten Worlds, Turrigan, Spiderman o Moonwalker a ser posible por Gosh'n Ghosts. Telf.: (96) 3744063. No llamar fin de semana. Llamar de 18:00 a 21:00 horas. Robert Slag Gómez Valencia Ref.1177

Cambio Nintendo (me toco en sorteo) completamente nueva, por 2 de los siguientes juegos de la Master System II: Sonic II, Asterix, Mickey Mouse II. Telf.: (964) 516459. Santiago Romero Sales Alquerías del Niño perdido, Castellón Ref.1178



El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a:

**MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona**

? Hola Sonic, me gustaría hacerte tres preguntas.

1-¿El precio del Mega-CD es sólo el Mega-CD o es con la consola Megadrive del numero 9 de la revista Megaforce?

2-¿Servirá el Mega-CD para la Megadrive 1?

3-¿El precio del Mega-CD si sale suelto?

**Cristian Velasco Hernan
Badalona, Barcelona**

1-El precio del Mega-CD ahora mismo ronda las 50.000 ptas., y sus componentes son el Mega-CD, tres compacs con juegos (seguramente un disco con los clásicos de Sega y los otros dos pueden ser el Cobra Command y un matarmarcianos con una estupenda banda sonora, hablo del Sol Fece). También lleva una serie de componentes para hacer la conexión con la megadrive, los cables de audio para conectar a un equipo de música y un cable especial que va conectado en el CD-ROM y la salida de auriculares de la Megadrive. Dicho cable se utiliza para escuchar el sonido de los cartuchos de la Megadrive a través del CD-ROM, con lo que podrás disfrutar de tus juegos a todo volumen por el equipo de música.

En cuanto a la compatibilidad el Mega-CD servirá para la Megadrive actual y para el próximo modelo que saldrá próximamente, la Megadrive 2, que internamente será igual que su antecesora mientras que en la parte externa tendrá un nuevo "look".

? Hola Sonic, tengo una Megadrive y me gustaría saber:

1-¿Qué diferencia hay con el periférico Action Replay de Datel distribuido por

Proeinsa y el periférico Game Genie distribuido por Famosa?

2-¿Cuál es el mejor y el más seguro?

3-¿Por qué la Megadrive sólo puede utilizar una paleta de 16 colores cuando nuestro rival "¿Super...?" los utiliza todos?

4-En el Sonic 2 para Game Gear me quedo bloqueado con el primer boss, ¿hay algún truco para pasarlo o para ir directamente al segundo nivel?

5-¿El nombre "Sonic" no es llana y

tengas mucha suerte).

2-Personalmente me decanto por el Action Replay (si eres lo suficientemente paciente para encontrar los códigos).

3-La principal diferencia es que la Super Nintendo puede mostrar más colores en pantalla, también influye, a la hora de crear un juego, que los programadores se dignen explotar al máximo las posibilidades de color que tiene la Megadrive.

4-Con este truco, lo tendrás más fácil: pulsa durante la presentación, cuando Tails se ve corriendo, la diagonal abajo-izquierda y a la vez los botones 1,2 y START. Manténlos apretados y cuando Tails parpadee, oírás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el menú.

5-Sonic es una palabra inglesa y por lo tanto hay que mantener la ortografía original (en inglés no hay acentos).



terminada en consonante?, por tanto ¿no se tendría que acentuar la "o" y decir Sónic?

Gracias por todo Sonic y a ver cuando tienes novia.

**Johnny
Barcelona**

1-La diferencia que existe entre estos dos periféricos es que mientras con el Action Replay mediante un sistema que debes seguir, puede conseguir ventajas en todos los cartuchos, con la Game Genie, debes esperar a que se publiquen los códigos de los juegos, ya que no hay un sistema para encontrarlos (excepto, claro está, los programadores o que tú

? Hola Sonic, me llamo David, tengo una duda en el Super Monaco GP, para la Game Gear, cuando juego y llego a la última pantalla siempre pone Game Over. No se pasármelo, ¿hay algún truco?

**David
Valencia**

No existe ningún truco, pero para tener más posibilidades elige las siguientes características del coche:

Type 1, neumáticos blandos (excepto en los circuitos con muchas rectas), motor Vapor V8 (excepto en circuitos con muchas rectas donde debes elegir Firenze V12).

? Hola Sonic, me llamo Sergio, tengo una Megadrive y quisiera saber si hay algún truco para estos juegos: Sonic 1, World Cup Italia 90, Super Hang-On y Columns. Gracias.

**Sergio García Lucas
Cervera de Pisuerga, Palencia**

Efectivamente, y aquí te envío un "popurri" de trucos. Sonic 1: Presiona en la pantalla de presentación (cuando sale Sonic saludando) arriba-abajo, izquierda-derecha y el botón B más START y accederás a un menú donde puedes escoger la fase en donde puedes comenzar. También podrás escuchar todas las melodías y efectos especiales que contiene el cartucho.

World Cup Italia 90: Cuando juegues contra la consola elige Argentina, Brasil o Rusia. Estos tres equipos tienen la mejor defensa y los mejores delanteros. Super Hang-On: Existe una pantalla de opciones oculta que te permite cambiar la dificultad del juego. Para acceder a ella, en la pantalla de títulos pulsa el botón A y START a la vez.

Columns: Si quieres obtener 10.000 puntos extra en la versión arcade de este juego, cuando aparezca la joya mágica (Magic Jewel), colócala en una columna vacía, de forma que choque contra el suelo.

? Hola Sonic, me llamo Antonio y tengo 9 años. Tengo la consola Master System 2. Mi problema es que no sé por cuál de estos 3 cartuchos decidirme: Sonic 2, Terminator e Indiana Jones ¿Qué cartucho me recomiendas? ¿Cuál es el mejor? Gracias por todo.

**Antonio Gonzalez
El Temple, La Coruña**

Sin duda, el primero por el que me decantaría sería el Sonic 2, pero como

de Sonic



segunda opción, elegiría Terminator, un juego con mucha acción y fotos digitalizadas en los intermedios de las fases, representando las partes claves de la película.

? Hola Sonic, me llamo Javier y estas son mis preguntas:

1-Por qué los juegos de Master System no se pueden cambiar con Megadrive.

2-Cuál es el juego que me recomiendas para Megadrive a parte de Sonic, Columns, Italia 90 y Super Hang-On. Preferiblemente de aventuras o Deportes.

3-Qué juego de Megadrive es el más vendido.

**Javier Dominguez
Barcelona**

1-Principalmente por la diferencia técnica que existe entre ambos.

2-Ya que te gustan las aventuras, te recomiendo el cartucho Quackshot, divertido, con pantallas coloristas y detalladas, muchas acciones a realizar y con mucha acción.

3-Te remito a la sección Hit Parade, donde encontrarás los cartuchos más vendidos cada mes.

? Hola Sonic. Me llamo Victor, tengo 10 años y me gustaría que me respondieras unas preguntas:

1-¿Va a salir el Wonderboy in monster world para Game Gear?

2-¿Es necesario un quit de limpieza? ¿hay alguno para la Game Gear?

3-¿Va a salir alguno de estos juegos para la Game Gear: Golden Axe II, Home Alone y Street Fighter 2?

4-¿Hay algún truco para Spiderman de la Game Gear?

5-¿Que juego me aconsejas: Dragon Cristal o Wonderboy?

6-Querido Sonic, me gustaría mucho que me aconsejaras un videojuego para el sistema Game Gear de pelea y acción. Con mucha emoción, bastante técnica, bastantes pantallas y con mucha dificultad, que no sea el Sonic 2.

**Victor Manjon Alonso
Salamanca**

1-De momento no se tiene noticia de que vaya a salir dicho cartucho, pero la aventura Wonderboy The dragon's trap, de la Game Gear, es posiblemente el juego más parecido.

2-Te recomiendo, para una mayor protección y limpieza de la Game Gear, que utilices el pequeño protector, de la casa Nuby donde puedes colocar la consola y jugar sin necesidad de sacarla de ahí. También cuenta con dos compartimentos para dos cartuchos y un asa para colgarlo del brazo para cuando nos desplazamos.

3-De momento no van a versionar para la Game Gear estos magnificos cartuchos.

4-No existe ningún truco practicable en este cartucho, quizá más adelante los programadores nos den algún truco pero de momento tendremos que seguir sufriendo un poco para avanzar en este juego de acción.

5-Personalmente me gusta mucho más el Wonderboy, por lo colorista y divertido que es.

6-Casi todas las características que me mencionas se las lleva el fantástico juego de acción trepidante; el Streets of Rage.

? Hola Sonic. ¿Cómo estás? Yo bien.

Me llamo Manolo y tengo un problema, me quiero comprar el Woody Pop o el Pengo para la Game Gear, ¿Cuál es el mejor y más entretenido? y si me podrías enseñar una foto de uno de los 2 y que juegos van a salir para la portátil. Gracias Sonic y que vivas mucho.

**Manuel Hernandez Collados
Murcia**

Personalmente prefiero el Pengo, un juego simple pero muy adictivo y divertido, con un desarrollo idéntico a la maquina recreativa que seguramente los

más nostálgicos recordarán y con el que te pasarás muchas horas pegado a tu Game Gear.

? Hola, me llamo Daniel y me gustaría que me contestes a estas preguntas:

1-¿En el Mega CD se graban juegos?

2-¿El CD-ROM sirve sin la consola?

3-¿Con el CD se puede escuchar música?

**Daniel Arcos Tobajas
Tudela, Navarra**

1-Efectivamente, el CD-Rom lleva una memoria interna para grabar los juegos, para poder continuar donde lo dejaste. La partida grabada permanece guardada incluso cuando la consola está apagada, esto se consigue mediante una batería interna que tiene una autonomía de un mes, con lo que si no quieres perder el juego que tienes en



memoria, tienes que usarlo, por lo menos una vez al mes, aunque no creo que dejes de jugar a la consola ni siquiera un minuto.

2-No, tienes que tenerla conectada con la Megadrive.

3-Naturalmente, el Mega-CD lleva un menú especial incorporado con opciones que van desde programar las canciones (el orden en el que quieres que suenen), programación aleatoria (el Mega-CD elige el orden de las canciones), programar el espacio en segundos que hay entre dos canciones, utilizar CD+G, etc...

**? ¡Hola, revista Mega Force!
A mí me gustaría ser socio del club**

Sega, o sea Mega Force, pero creo que hay que pagar una cantidad, ¿no? ¿Me podrían enviar información sobre cómo hacerme socio? ¿Si me hago socio, o me suscribo, duraría hasta el mismo mes del año siguiente? Y otra cosa, ¿ser del club Canadian es ser socio de Mega Force?

**Martí Huerta Sánchez
Barcelona**

Bueno, bueno, parece que tienes un enorme lío entre ser socio, suscriptor, Mega Force, Sega, Canadian y un montón más de cosas, y eso que ya hemos explicado más de una vez qué es ser socio, cómo hacerse, etc. En primer lugar, ser socio del club Mega Force no significa ser socio de Sega, no tiene nada que ver una cosa con otra.

Ser socio del club Mega Force tampoco significa ser socio del club Canadian, ésta es una cadena de tiendas que tiene su propio club.

Y, por último, ser socio del club Mega Force no es lo mismo que ser suscriptor de Mega Force. La suscripción a la revista te permite tenerla en casa todos los meses sin molestarte en ir a buscarla, es una forma de comprarla distinta a la de ir mes tras mes al kiosko, y lo normal es hacerla por un año entero, a contar desde el primer mes en que la recibes, sea el que sea (no tiene que ser de enero a diciembre).

Una vez aclarado todo, sólo me queda contarte que el club Mega Force no cuesta dinero, y permite comprar artículos a precio reducido. ¿Cómo conseguir el carnet? Pues con haciéndote suscriptor o pidiendo uno de los artículos que vende el club, así de fácil. Animate, ya verás que cantidad de ofertas y descuentos puedes conseguir en este MegaClub.

IN DI CE

92 93

Ya ha pasado un año desde el día en que MEGA FORCE salió a la calle por primera vez. Un año en el que la única revista dedicada por completo al mundo Sega ha crecido y no sólo en tamaño (ahora es un 15% más grande). La mejor forma de repasar este primer año de vida de MEGA FORCE es ofreciéndolos el índice de todo este año. Está ordenado por bloques y junto al nombre del juego (o el título del artículo) están las iniciales de la versión comentada, el número de la revista en que se publicó y la página donde empieza. Esperamos que os sea útil.

DOSSIER

Alisia Dagoon	MD	5	10
Asterix	MS	1	16
Axe Battler	GG	4	16
Simpson vs Space Mutants	MD	9	68
Batman	MD	6	66
Batman Returns	GG	11	38
Chuck Rock	MS	8	24
Fantasia	MD	4	31
Greendog	MD	7	24
James Pond II (1ª parte)	MD	1	46
James Pond II (2ª parte)	MD	2	70
Keinseiden	MS	2	48
Kid Chamaleon	MD	3	13
Master of Darkness	MS	12	32
Ninja Gaiden	GG	1	46
Prince of Persia	MS,GG	8	40

Paco Pastor, el hombre Sega

7 12

MAESTRO SEGA

Aerial Assault	MS	7	76
After Burner	MD	1	45
After Burner II	MD	9	93
Air Rescue	MS	4	86
A. Kidd in Enchanted Castle	MD	1	41
A. Kidd in Enchanted Castle	MD	7	76
A. Kidd in Enchanted Castle	MD	11	20
A. Kidd in Enchanted Castle	MD	3	65
A. Kidd in Enchanted Castle	MD	2	20
A. Kidd in High Tech World	MS	5	61
A. Kidd in Miracle World	MS	1	40
A. Kidd in Miracle World	MS	2	22
A. Kidd in Shinobi World	MS	10	79
Alien Syndrome	MS	1	44
Alisia Dagoon	MD	9	93



MEGA FORCE Nº 1

Shadow Dancer	MD	2	12
Shadow of the Beast II	MD	12	74
Shinobi II	GG	10	32
Spiderman	MS,GG	9	38
Strider	MS	3	52
Tazmania	MD	6	28
Terminator	MD	7	62
Toki	MD	5	62
Wonder Boy V (1ª parte)	MD	2	24
Wonder Boy V (2ª parte)	MD	3	74
Wonderboy III	GG	4	74

ENTREVISTA

El creador de Sonic	9	12
---------------------	---	----



MEGA FORCE Nº 2

Altered Beast	MD	2	23
Altered Beast	MD	4	85
Altered Beast	MD	9	94
Arcus Odissey	MD	1	39
Arnold Palmer Golf	MD	9	94
Asterix	MS	11	21
Asterix	MS	8	91
Aztec Adventure	MS	2	22
Battle Out Run	MS	9	93
Battle Out Run	MS	4	86
Blade Eagle 3D	MS	2	23
Bubble Bobble	MS	8	92
Buck Rogers	MD	11	24
Buck Rogers	MD	10	80
Buening Force	MD	6	84
Buster Douglas Boxing	MD	1	41

California Games	MS	4	85
Captain Silver	MS	1	44
Captain Silver	MS	7	77
Centurion	MD	4	87
Centurion, Defender of Rome	MD	11	20
Cyberball	MD	2	23
D. Robinson's Supreme Court	MD	6	82
D. Robinson's Supreme Court	MD	5	60
Decap Attack	MD	1	40
Desert Strike	MD	9	92
Desert Strike	MD	7	78
Desert Strike	MD	5	59
Devilish	GG	7	75
Dick Tracy	MD	1	42
Dick Tracy	MD	3	64
Donald Duck	GG	6	83
Donald Duck	MS	8	93
Double Dragon	MS	2	22
Double Dragon	MS	7	74
Double Dragon	MS	9	94
Dragon's Fury	MD	9	95
Dragon Crystal	GG	11	22
Dynamite Duke	MD	2	23
Dynamite Duke	MD	3	67
Dynamite Duke	MD	4	87
Dynamite Duke	MD	1	42
Dynamite Duke	MD	9	94
Dynamite Duke	MD	6	83
E-Swat	MD	11	18
Enduro Racer	MS	9	95
European Club Soccer	MD	9	95
F22 Interceptor	MD	1	45
Fantasia	MD	1	44
Fantasy Star II	MD	6	84
Flicky	MD	11	22
Forgotten Worlds	MD	11	25
Gain Ground	MD	1	45
Galahad	MD	8	91
Galaxy Force	MS	7	76
Galaxy Force	MS	4	87
Game Ground	MS	5	61
Gauntlet	MS	7	77
Gauntlet	MS	5	59
Ghostbusters	MD	2	23
Ghostbusters	MD	9	95

MEGA FORCE Nº 3



MEGA FORCE Nº 4

Ghostbusters	MS	1	40
Global Defense	MS	5	59
Golde Axe	MS	3	65
Golden Axe	MD	10	78
Golden Axe	MD	11	20
Golvellius	MS	10	79
Golvellius	MS	3	66
Golvellius	MS	1	42
Gyborg Hunter	MS	2	21
Gynoug	MD	4	85
Gynoug	MD	11	22
Gynoug	MD	7	75
Heavyweight Champ	MS	3	65
Heroes of the Lance	MS	11	25
Heroes of the Lance	MS	8	91
Ice Hockey	MD	1	45
James Pond II	MD	3	65
James Pond II	MD	6	82
James Pond II	MD	8	93
James Pond II	MD	11	16
James Pond II	MD	7	75
Jewel Master	MD	6	83
John Madden Football 92	MD	5	58
Keinseiden	MS	10	79
Keinseiden	MS	7	75
Kid Chamaleon	MD	4	86
Kid Chamaleon	MD	8	92
Kung Fu Kid	MS	7	77
Last Battle	MD	11	20
Lord of the Sword	MS	7	76
M-1 Abrams Battle Tank	MD	7	76
Mario Lemieux	MD	7	77
Mercs	MD	4	86
Mickey Mouse: Castle of Illus.	GG	5	21
Miracle Warriors	MS	10	79
Operation Wolf	MS	5	61
Operation Wolf	MS	7	75
Operation Wolf	MS	11	25
Operation Wolf	MS	8	92
Out Run	GG	2	22
Out Run	MD	5	61
Out Run	MD	7	76
Phantasy Star II	MD	8	91
Phelios	MD	2	23
Phelios	MD	7	78

Pit Fighter	MD	5	60
Populous	MD	5	60
Populous	MD	8	90
Populous	MS	4	86
Populous	MS	1	40
Prince of Persia	MS	6	84
Pro Wrestling	MS	3	65
Psychic World	GG	11	25
Putt & Putter	GG	7	78
Putt & Putter	GG	11	18
QuackShot	MD	1	43
QuackShot	MD	9	93
QuackShot	MD	4	86
Quartet	MS	5	60
Rambo III	MD	11	22
Rampage	MS	3	67
Revenge of Shinobi	MD	5	61
Road Rash	MD	11	18
Road Rash	MD	1	43
Shadow Dancer	MD	1	45
Shadow Dancer	MD	2	22
Shangai	MS	4	85
Shining in the darkness	MD	1	40
Shinobi	GG	6	84
Shinobi	MS	6	83
Sonic	MD	3	67
Sonic	MS	6	83
Spiderman	MD	1	40
Spiderman	MS	11	22
Splatterhouse II	MD	11	20
Star Flight	MD	5	59
Starflight	MD	11	23
Street of Rage	MD	3	66
Streets of Rage	MD	8	92
Streets of Rage	MD	1	44
Streets of Rage	MD	5	61
Streets of Rage	MD	5	59
Strider	MS	4	87
Strider	MS	5	60
Summer Games	MS	11	18
Super Hang On	MD	7	74
Super Hang On	MD	8	92
Super Monaco G.P.	MD	2	22
Super Monaco G.P.	MD	3	66

MEGA FORCE Nº 5



Super Thunder Blade	MD	1	43
Super Thunder Blade	MD	2	21
Super Thunder Blade	MD	3	67
Sword of Vermillion	MD	1	43
Talmit's Adventure	MD	8	93
Tazmania	MD	8	93
Tazmania	MD	7	75
Teddy Boy	MS	4	85
Thunder Force II	MD	1	43
Thunder Force II	MD	8	93
Thunder Force III	MD	7	77
Thunder Force III	MD	7	78
Time Solders	MS	5	59
Toe Jam	MD	1	43
Toe Jam and Earl	MD		66
Toki	MD	7	78
Truxtone	MD	2	21
Ultima IV	MS	4	84
Valis III	MD	4	87
Vigilante	MS	2	21
Wimbledon	MS	4	87
Wimbledon	MS	7	74



MEGA FORCE Nº 6

Wonderboy	MD	6	84
Wonderboy III	GG	10	79
World Cup Italia '90	MS	3	67
Zillion II	MS	7	75

PREVIEW

4 in 1	GG	10	30
Alien 3	GG	9	29
Alien 3	MS	6	25
Another World	MD	12	18
Arcade Smash Hits	MS	2	45
Arch Rivals	MS,MD	2	42
Atomic Runners	MD	8	16
Back to the future III	MS,GG,MD	1	56
Batman's Return	GG	5	31
Batman's Return	MD	6	24
California Games II	MS	9	28
Chakan	GG	9	30
Champions of Europe	MS	1	59



MEGA FORCE Nº 7

Chuck Rock	MD	3	39
Chuck Rock	MS	2	43
Corporation	MD	5	30
Cyborg Justice	MD	12	22
Devilish	GG	1	60
Dragon's Fury	MD	3	41
Ecco the Dolphin	MD	9	26
E. Holyfield's Real Deal Boxing	MD	3	40
Ex-Mutant	MD	10	27
Ferrari G. Prix Challenge	MD	5	28
Flash Back	MD	10	28
Global Gladiators	MS	12	26
G-Loc	MD	7	18
G-Loc	MD	9	28
GP Riders	MS	10	24
Greendog	MD	5	29
Home Alone	MD	8	19
John Madden Football 93	MD	7	19
Klax	GG	3	40
Klax	GG	6	26

MEGA FORCE Nº 8



Krusty's Super Fun House	MD	10	24
Lemmings	MS	6	25
Marble Madness	GG	3	41
Marble Madness	MS	2	44
Megalomania	MD	10	25
Megalomania	MD	7	18
Mickey & Donald	MD	7	17
Mickey Mouse II	MS	9	27
Muhamad Ali	MD	12	24
NHLPA Hockey '93	MD	5	30
Ninja Gaiden	MD	9	31
OutRun 2019	MD	12	23
Paper Boy	GG	3	39
PGA Tournament Golf II	MD	10	25
Popils	GG	8	17
Prince of Persia	MS	4	24
Rampart	MS	6	26
Rampart	MS	4	25
Risky Woods	MD	8	21
Road Rash II	MD	10	26
Road Rash II	MD	7	19
SCI	MS	5	31
Sega W.T. Golf	MS	9	29
Shadow of the beast	MD	8	20
Shinobi II	GG	6	26
Shinobi II	MD	8	18
Side Pocket	MD	9	31
Smash TV	GG	5	32
Sonic II	MD	6	22
Spacegun	MS	5	28
Speedball II	MD	6	24
Speedball II	MD	4	26
Steel Empire	MD	4	27
Steel Empire	MS	8	17
Streets of Rage	GG	6	27
Streets of Rage	GG	7	27
Streets of Rage	MD	7	16
Sunset Riders	MD	12	20
Super Monaco G.P. II	MD	3	37
Super Off Road	GG	9	30
Super Space Invaders	GG	7	20
Supreme Court	MD	2	46
Tazmania	GG	5	32
Terminator	MS,MD	3	38
Simpsons vs. Space Mut.	MS,MD	3	36
Tortugas Ninja	MD	12	16
Two Crude Dudes	MD	8	16
Xenon II	MD	4	25
Xenon II	MD	7	21

REPLAY

Alien 3	MD	9	78
Aquatic Games	MD	8	86
A. S. Super Monaco G.P. II	MD	7	70
Chuck Rock	MD	6	64
Home Alone	MD	11	72
Indiana Jones III	MD	11	76
Krusty's Super Fun House	MD	12	82
Lemmings	MD,MS,GG	9	86
Lotus Turbo Challenge	MD	10	72
Mickey Mouse, World of Illusion	MD	10	64
NHLA Hockey 93	MD	8	88
Predator II	MS	12	86
Smash TV	MD	9	84
Speed Ball II	MD	7	72
Thunder Force II	MD	10	68

REPORTAJE

Action Replay Pro	MD	10	14
CES de Las Vegas		11	26
Dispara con... Menacer		9	88
Dracula en CD-ROM	MEGA CD	12	42
ECTS, edición de otoño		6	10
Especial Game Gear		4	51
Game Genie	MD	11	10
Jugar con Sega, un deporte olímpico		4	13
Made in Japan		1	13
Máquinas Recreativas		12	10
Mega CD: El juego digital		3	10
Rebajas, juegos baratos		9	18
Sega, Reina del arcade		8	12
Sega es más fuerte que tú		4	14

ZAPPING

Aerial Assault	GG	3	70
Air Rescue	MS	2	56
Alien Syndrome	GG	10	58
Alisia Dragoon	MD	2	66
Aquatic Games	MD	7	40
Arcade Smash Hits	MS	5	54
Arch Rivals	MS,MD	5	36
Ariel, The Little Mermaid	MD	10	57
Ariel, The Little Mermaid	GG	12	66
Atomic Runner	MD	11	60
A. S. Super Monaco G.P. II	MS,MD	5	34
Back to the future III	MD	2	60
Back to the future III	MS	6	56
Simpson vs Space Mutants	MS,MD	5	52
Batman	MD	3	71
Batman Returns	GG	7	54
Batman Returns	MS	11	70
Bio-Hazard	MD	9	62
Btaman's Return	MD	9	48
Bulls vs. Lakers	MD	7	41
Chakan	GG	11	68
Champions of Europe	MS	2	64
Chuck Rock	MS	5	38
Corporation	MD	9	59

MEGA FORCE Nº 9



MEGA FORCE Nº 10



MEGA FORCE Nº 11

Crystal Warriors	GG	4	66
D. Robinson's Supreme Court	MD	3	72
Devilish	GG	3	74
DJ Boy	MD	4	62
Dragon's Fury	MD	5	40
Ecco the Doolphin	MD	11	56
European Clubb Soccer	MD	4	72
E. Holyfield's Real Deal Boxing	MD	6	51
Ferrari G.P.	MD	8	75
Galaxy Force II	MD	2	68
GP Rider	MS	12	59
Grand Slam	MD	8	74
John Madden Football 93	MD	10	62
Kid Chamaleon	MD	1	76
Klax	GG	10	59
Lemmings	MS,GG	8	78
Marble Madness	GG	6	60
Marble Madness	MS	5	39
Mega-Lo-Mania	MD	12	46
New Zealand Story	MS	7	51
Ninja Gaiden	MS	2	56

Olympic Gold	GG	6	61
Olympic Gold	MS,MD	2	62
Out Run Europa	GG	9	67
Paperboy	GG	8	81
Pit Fighter	MD	1	80
Popils	GG	9	66
PowerMonger	MD	12	70
Predator II	MD	9	63
Prince of Persia	MS	6	58
Putt & Putter	MS	5	54
Risky Woods	MD	10	61
Rolling Thunder II	MD	10	56
Rolo to the Rescue	MD	11	66
SCI	MD	8	76
Shadow of the Beast	MS	1	74
Shadow of the Beast II	MD	10	60
Shinobi II	GG	9	50
Sonic 2	GG	9	60
Space Gun	MS	9	64
Splatter House	MD	6	59
Steel of Empire	MD	6	57
Streets of Rage	GG	8	80
Super Fantasy Zone	MD	10	55
Super Kick Off	GG	4	68
Super Off Road	GG	11	64
Super Space Invaders	MS	3	68
Talmit's Adventure	MD	6	52
Tazmania	GG	7	55
Tazmania	MD	4	70
Terminator	MS,MD	6	54
Thunder Force IV	MD	7	52
Tom & Jerry	MS	4	69
Trivial Pursuit	MS	9	65
Turbo Out Run	MD	1	78
Two Crude Dudes	MD	12	62
US Team	MD	6	42
Warriors of the Eternal Sun	MD	6	54
Where in the World is C. S.	MD	10	54
Wimbledon	GG	8	82
Wimbledon	GG	5	51
Wimbledon	MS	1	82
Wonderboy III	GG	3	69
Xenon II	MD	8	77
Zero Wing	MD	4	64

MEGA FORCE Nº 12



¿Tienes ya el **NUEVO** joypad **SIN CABLES?**



NOVEDAD

**PRECIO OFERTA
DESDE: 4.990 ptas.**

Sirve para:
**SUPER NINTENDO y
SEGA MEGA DRIVE**

Ya puedes montartelo **SUPER FACIL** con el **NUEVO JOYPAD** infrarrojo de **SUPER ARNO**.

Un sencillo receptor enchufado a tu consola, recibe por rayos infrarrojos cualquier acción del mando **SUPER ARNO**, con el que tú estas jugando.

Su control remoto **SIN CABLES** te permitirá más libertad de juego.

Con varios sistemas de disparos automáticos de frecuencia ajustable.

Y con la última **NOVEDAD** el **SLOW GAME**, que te ralentiza el juego hasta conseguir dominarlo, y función **TURBO** para que tengas mucha más fuerza en cada partida.

Con un radio de acción de 3 a 5 metros, podrás utilizarlo en consolas de 16 bits de Super Nintendo y Sega Megadrive.

Funciona con pilas de 1,5 V. no incluidas.



**¡ MAS LIBERTAD
MAS FUERZA
MAS DIVERTIDO !**

PIDELO YA



OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SOLICITA A **MOVIERECORD DIRECT** EL JOYPAD SUPER ARNO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ Si deseo recibir en el domicilio que les indico, el Joypad Super Arno que señalo más 500 ptas. de gastos de envío.

PARA SEGA

☐ 1 JOYPAD + TRANSMISOR 4.990 Ptas.
☐ 2 JOYPAD + TRANSMISOR 6.990 Ptas.

PARA NINTENDO

☐ 1 JOYPAD + TRANSMISOR 5.990 Ptas.
☐ 2 JOYPAD + TRANSMISOR 8.990 Ptas.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ ADJUNTO CHEQUE

☐ VISA

☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA N°: _____

NOMBRE Y APELLIDOS _____

DIRECCION _____

C.P. _____

POBLACION _____

PROVINCIA _____

TELF. _____

FECHA NACIMIENTO _____

N.I.F. _____

FIRMA
X

NOMBRE DEL TITULAR _____

FECHA CADUCIDAD _____

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT

Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.

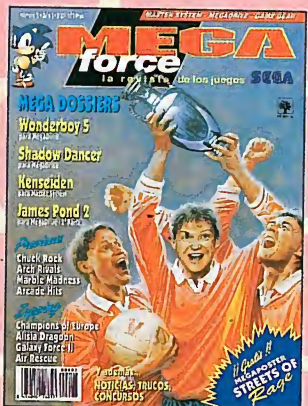


Si desea recibir rápidamente su pedido llame al
(91) 547 21 21 / 542 25 20

REF. M

Si te has quedado sin algún número de tu revista

MEGA force



Ahora puedes conseguir
los números atrasados
y las tapas con sólo rellenar
y enviar este cupón
(también valen fotocopias).

Consíguelos

CUPON DE PEDIDO

- ☐ Deseo que me envíen la cantidad de tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 ptas.
- ☐ Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 ptas.
(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDO)

NOMBRE Y APELLIDOS _____
DIRECCION _____
COD. POSTAL _____ POBLACION _____
PROVINCIA _____ TELEFONO _____

- FORMAS DE PAGO: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA
- ☐ Giro Postal nº a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: EDITORIAL PRIMAVERA. C/CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA



**Cuando la realidad se confunde con la imaginación.
Cuando el miedo es un simple eslabón en el espacio.
Cuando el futuro es cuestión de suerte.**

FLASHBACK

ESTE JUEGO ES DE OTRO MUNDO

Cuando la realidad forma parte de la imaginación.
FLASHBACK, una nueva dimensión en aventuras gráficas.

¡Ha llegado el **ROTOSCOPING!**. La técnica más avanzada y detallada en software de recreación.

Gráficos poligonales de ambientación sorprendente con total realismo y excepcional calidad.

Animación de los sprites con 24 movimientos por segundo.

Ambiente musical cautivador dominado por el suspense.

¡ESTO ES **FLASHBACK!**. Ciencia Ficción.

Año 2142 de nuestra era.

Abandonado en un extraño planeta, y con la memoria borrada artificialmente, has de regresar a la tierra para detener la invasión de las fuerzas mutantes enemigas.

FLASH BACK. 3 mundos, 6 niveles.... y más de 200 pantallas. **ES OTRO MUNDO.**

DISPONIBLE EN TU MEGA DRIVE

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE